OUR OPINIONS!

平成11年1月1日発行第6巻第1号通巻第34
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign

隔月刊

ゲーム批評

掟破りのソフト批評スペシャル



緊急特集　ドリームキャスト ホントの話

いよいよ来るかN64
「ゼルダの伝説 時のオカリナ」最速レビュー

「幻想水滸伝Ⅱ」「R4-RIDGE RACER TYPE4-」
……禁断の発売前ソフト批評！

◆第2特集
徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題

1999 1月号

定価 780YEN

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

雑誌になりまして、今度は「バックナンバーが非常に入手しにくい」というご批判をまたまた頂いている『ゲーム批評』ですが、すべて常備して下さっている素晴らしい書店様は以下の通りです。

＜北海道＞
札幌市　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
　高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
　ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜栃木県＞
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
　ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
　書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
　メッセサンオー（中央通り沿い）
　ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
　Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
　石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーREX先)
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
　Ｔ－ＺＯＮＥ新宿ソリューションセンター
　江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
　未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラの裏）
羽田　山下書店（羽田空港内）
調布市　パソコン&ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
　書原 つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）
下北沢　まんが王下北沢店

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
　錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
　まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
　栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)
　セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
　セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
　文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
　北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）

＜静岡県＞
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
　コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　萬松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
　ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
岡崎市　シビコ正文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー3Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
　駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
　丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
　丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
　ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
　紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
　大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
北区　旭屋書店

＜兵庫県＞
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
　駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
　日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
　中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
　ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
　そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
　黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
　積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1999 1月号 JANUARY

1 特集1

掟破りのソフト批評スペシャル 14

45 特集2

徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題 102

53 緊急特集

ドリームキャスト ホントの話 6

連載

Illustration / Shinichi Morioka
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

Topics◎1

『ゲームボーイカラー』発売!! 大人気のその裏で起こる流通問題

任天堂流通のなかで問題とされているのが「分納」。『ゲームボーイカラー』もその例外ではなかった。

'98年10月21日、任天堂は『ゲームボーイ』と互換性を持つ携帯ゲーム機『ゲームボーイカラー』(以下、『GBC』)を発売した。

反射型TFTカラー液晶で驚くほど綺麗に表示されるこの携帯ゲーム機の人気は非常に高く、販売店は予約でいっぱい、発売と同時に売り切れ続出、瞬く間に店頭から消えてしまった。ある秋葉原販売店では「年末のハードで最も子供達が欲しがるのは『ドリームキャスト』でもなく『PS』でもない『GBC』でしょう」とのことだが、肝心のハードはどこにもなく、お店にあるのは「品切れ」「入荷未定」の貼り紙のみ。欲しくても買えない状況が何日も続いた。

このように、商品が品切れ状態で、次の入荷を待つばかりといった状況は、何もユーザーに大人気だからという理由ばかりではない。『GBC』に限って言えば、最初から商品の出荷台数が少ないのだ。某ゲームソフト専門店チェーンでは「私どもの展開しております販売店各一店舗につき『GBC』が4～5台しか初回入荷できませんでした」との話も聞く程だ。

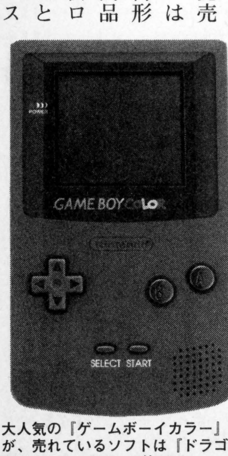
何故初回の出荷台数が少ないのか。これは「分納」と呼ばれる流通システムの為である。

何処を探しても売っていない理由は？

「分納」とは、文字通り、問屋が小売店に注文を受けた商品を「分けて納める」こと。ゲームソフトを10本注文したとして、初期出荷は2本のみで、数週間のうちに5回納品されるというようなことが、ゲーム業界では任天堂を中心によく行われている。

一年前の冬、この「分納」を原因の一つとして、小売店に大きな影響を与えたのが『ヨッシーストーリー』だ。クリスマス商戦に合わせて発売された『ヨッシー』は5回分納という出荷形態をとる。結果、商品が足らず、販売機会ロスとなり売り逃すことになった。クリスマス商戦後になって商品がそろった販売店は、大量に余った在庫を減らす為に、赤字覚悟の大幅な値引きを行わなければならなくなるのだ。ユーザーの目は既に違うゲームに移っていたのである。販売店にとっては、全く酷い話だ。

では、なぜ「分納」というような流通が起こるのかという疑問が起きる。しかし、残念ながら詳細は不明だ。問屋は「任天堂がそういう風に納品するから」と言い、販売店は「そんなの任天堂だからですよ」と笑う。当の任天堂も、これまでほぼノーコメントだ。推測であるが、その理由は、メーカーが「分納」をおこなって得られるメリットを考えれば、安定した経営の為の出荷調整だろうか。一度に商品を出荷するよりも、幾つ



大人気の『ゲームボーイカラー』だが、売れているソフトは『ドラゴンクエストモンスターズ』のみ。

かに分けて出荷すれば、会社的には安定して利益を上げることは出来るだろう。しかし、ゲームソフトの媒体がCDとなり、数多くのゲームが何本も発売されるようになった昨今、「分納」は『ヨッシー』のように、販売店にとってはいささかのメリットも感じられない。販売機会ロスといったデメリットばかりが目立つ時代に合わないものになっているのではないだろうか。しかし、販売店は文句がありながらも、任天堂だから、ゲーム業界を作り上げた会社だから、といって仕方がないと思っているのが現状だ。

今回『GBC』では、「分納」だけでなく、販売店でソフトとの抱き合わせが行われたり、問屋から通常より高い掛け率（最高で120%!）で納品されたりと、真偽のほどは定かでないが、良くない話をあちこちで聞いた。また、11月21日に発売された『ゼルダの伝説』も3回の分納との噂だ。

任天堂は、商品を求めるユーザーに供給される健全な流通を作り上げることが今後の課題だろう。

Topics◎2

業界を席巻する『プレイステーション2』発売の噂

一部業界誌に掲載されたPS2の記事が話題となった。ベールに隠れたPS2、その実体はどうなっているのか!?

今、業界の誰もが知りたがっているPSの後継機種についての情報。国民機となったPSの動向は即、ゲーム業界の動向にもつながる。それゆえに、この話題に関しては「PSとPS2は互換するらしい」「PS2はDVDを搭載するらしい」というものや「ソニーはPS2の発表をDC発売にぶつけてくる」など、様々な噂が飛び交っている。

そんな中、日経BP社発行の「日経エレクトロニクス」がPS2に関するかなり具体的な記事を掲載し業界中が騒然となった。記事によれば、SCEは東芝と共同でマイクロコントローラを開発中であり、これがPSの後継機種に搭載される予定であると伝えている。またそのマイクロコントローラのスペックの詳細（250MHz動作等の内部スペックからチップ寸法、消費電力まで）や、PS2の予想スペック（通信対応、DVD搭載等々）を掲載。SCEがその概要を1998年11月末に発表すると述べている。

この件に関し、早速編集部ではSCEに取材をおこなった。しかしPS2に関しては「次ハードについては、かなりの金額をかけて現在開発中です」（SCE広報部）との答えを得たのみ。新ハードに関しては、スペック、発売時期、概要発表の時期などに関して現在お話できることはない、との返答を得た。

またマイクロコントローラを共同開発している東芝も「この件に関してはコンフィデンシャル（極秘）になっているのでお話できません」（東芝　広報）と回答するにとどまった。

PSが国民機の座を得、『FFⅧ』『DQⅦ』といったミリオン確実なソフトが控える中、PS自体の勢いに影響を与えかねないPS2の発表をおこなうのかどうかという点に疑問を投げかける関係者も多い。だが、1999年はDC、64DDなども本格的に始動し、新たなハードの動向が一つの焦点になるのは確実。PS2に関する具体的な話が明らかになるのも、そう遠くないのは間違いない。

ホントの話

'98年ゲーム業界において最大の関心事であるドリームキャストの発売。そこで弊誌ではドリームキャストの緊急特集を組むことにした。ドリームキャストの今、そして未来を探る。

錯綜する期待と不安 ドリームキャスト船出の時

'98年5月21日の発表から半年が過ぎ、11月27日、ついに発売を迎えたセガの新ハード「ドリームキャスト」。

セガサターンやプレイステーションなどの現行機を一気に引き離すハイスペック、ビジュアルメモリとの連動やモデム内蔵などの革新性、湯川専務のCMを始めとするプロモーション戦略の成功によって、当初の予想を遙かに上回る前人気を獲得した。だがその一方で、チップの不足による出荷台数の減少、ソフトの相次ぐ延期、初期ソフトラインナップの弱さ等々の不安材料も同時に露呈した。

ゲーム業界、流通関係者、ユーザーなど各方面で期待と不安の声が交錯している状況であるが、実際のところドリームキャストはどのような道をたどろうとしているのだろうか。この魅力ある新ハードの未来を探る第一歩として弊誌では急きょ緊急特集を編成。本体同時発売ソフトレビュー、セガ竹崎氏インタビュー、流通の現状レポートの三方向からドリームキャストを分析したいと思う。

ドリームキャストのホントの話をお聞かせしよう。

DCソフト批評

ドリームキャストの今後を占う意味で重要な本体と同時発売ソフト4本をレビューした。

バーチャファイター3ｔｂ

メーカー：セガ／価格：¥５８００／発売日：'98年11月27日

DC本体と同時発売ソフトの中では一番のビッグタイトルである『バーチャファイター3ｔｂ』。ゲーム批評編集部では他の3本同様この作品も発売前にお借りしようとしたのだが、「ゲーム批評さんはゲームメーカーとは一定の距離をおいて独立した立場にあるとお聞きしておりますので、申し訳ないですが発売前のソフトを貸すといった協力をすることはお断り申し上げます。発売後にソフトをご購入されて批評される分には構いませんので、どうぞそのようになさって下さい」（セガAM2研広報）とのことで『バーチャファイター3ｔｂ』は借りることが出来なかった。編集部ではアーケード版『バーチャファイター3』を筐体ごと所有しており、移植度など細かい点まで分析したかっただけに非常に残念である。

GODZILLA GENERATION

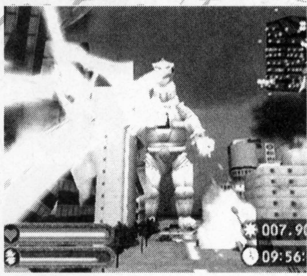
メーカー：セガ／価格：¥５８００／発売日：'98年11月27日

プレイヤーはゴジラとなって街を破壊するという本作品だが、どうしてこれだけ面白い素材をここまでつまらなく出来るのだろうか。ただ建物を破壊するだけの単純な内容なのだから、もっと視覚的に楽しませるなり迫力やカタルシスを体験させるなりするべきだろう。操作性も極めて悪く、突然視点が変わるなど、は

緊急特集
ドリームキャスト



っきり言ってストレスが溜まるだけでまったく面白みがないのである。「ポリゴンで町並みを完全に再現しました」「大きなキャラクターが出てもポリゴン欠けしません」「ビジュアルメモリとの連動もできます」……といったドリームキャストの性能をアピールするデモンストレーションソフトとして本作品は十分に機能している。だが一本のゲームとして見たとき、果たして値段に見合う面白さを提示できているかと言えば、残念ながらノーと答えるしかない厳しい内容である。



写真で見る限りは面白そうなのですが……。

ペンペントライアイスロン

メーカー：ゼネラル・エンタテイメント／価格：¥5800／発売日：'98年11月27日

ペンペンを操って、走り、滑り、泳ぎ、三種の競技でトライアスロン形式のレースを行う『ペンペントライアイスロン』。最初のうちは、滑りや泳ぎでスピードに乗れない、走りになると急にスピード感が落ちるなど、レースゲームとしての爽快感をつかみにくいが、キッチリプレイしてみれば、この作品、急に面白くなる。走りではペンペンのアタックを利用した、おじゃまプレイが熱く一気に距離を詰めるポイントも多く、パーティゲーム的な複数対戦の楽しさを持つ。滑りや泳ぎでは、速さに影響する漕ぎのストロークや3Dならではのコースどりとレースゲームとしてやり込む部分が非常に深く、好感が持てる。DCの同時発売ソフトの中ではまず遊べますよ。



ペンペンたちのリアクションが豊富。楽しめます。

July

メーカー：フォーティファイブ／価格：¥5800／発売日：'98年11月27日

本作品は、世紀末の東京を舞台に、あの『EVE』にも通じるマルチサイトシステムと主題を持つAVGである。基本はライトに、簡単な選択肢で進めるようになっているが、メインシナリオの外にも遊びの多い作りで、150人の登場人物を全員探し出すようなマニア向けの脇道要素も残している。

それにしても、軽い作品だ。人の死も、テーマの描かれ方も、バランスも。重いのは頻度が高いロードだけである。

やはり本作品は、新ハードの性能を示す指標なのであろう。そういう意味では、32ビット機初期の実写取り込み作品より格段に出来が良く、良心的であるし、既存機以上に質の高い映像を見せるなど、仕事はきっちり果たしている。ただし、狂気と退廃を描くにはいささか筋違いで手堅すぎた作品だった。



DC第一弾ということで期待が大きすぎたか。

プレイ時間：GODZILLAGENERATION　6時間／ペンペントライアイスロン　5時間／July　12時間

セガ竹崎氏にゲーム批評編集長が聞く
ドリームキャストは大丈夫なのか？

販売店に予約が殺到し、高い前人気を見せつけたドリームキャスト。だがその一方で、様々な不安材料を抱えているのも事実である。そうした不安や懸念の声を、セガはどのように受け止めているのだろうか。ドリームキャスト発売が10日前に迫った11月17日、パブリシティチーム竹崎氏に意見をぶつけてみた。

編集部（以下編）：今回はドリームキャスト（以下DC）のお話をいろいろお聞きしたいのですが、まずDCの業界内の評判があまり良くないですよね。それは、不安材料がいろいろある事だと思うんです。例えば『セガラリー2』の延期、チップの不足による出荷台数の減少、CMを始めとするプロモーション展開がゲームファンに反感を買っている部分があるなどです。あまりにも発売前の不安材料が多いと思うのですが、いかがでしょうか。

竹崎氏（以下竹）：**確かにネガティブな意見はあると思うんですけど、ポジティブな意見もたくさんあるんですよ。業界の方からも、画期的なハードだとか、スペックが高いので面白いことがいろいろできそうとか、モデムが標準装備なので可能性があるとか、そういったポジティブな意見をいろいろ聞きます。またユーザーから来る手紙も、80％以上がDCに好感を持っていて絶対買うという内容なんです。また、普段ゲームをやらない一般の人たちを調査すると、DCの認知度・期待度はかなり高いんです。事実、DCの予約状況は当初想定していたものよりも多い。セガサターンやプレイステーションの初回出荷数に比べ遙かに多いんです。セガサターンやプレイステーションの時はそれでも大成功だとか大騒ぎでしたけど、今回はその倍とかの数字を出そうとしているんですね。**

発売ソフトのラインナップについて

編：発売同時タイトルが心許ないという意見もありますね。

竹：**ゲーム批評を読んでいる読者の方は「現実的にソフトが弱い」と思うかもしれませんけど、そう思っている人にとっては実際弱いんですよ。「欲しいソフトがないから俺はまだ買わないぜ」というのは仕方がないですね。確かに、ハードの発売と同時に欲しいソフトがいっぱいあったら良いでしょう。本体と同時に『サクラ3』と『グランディアⅡ』と『バイオハザード コード：ベロニカ』を発売すれば、それは売れるでしょう。でも、それは現実的にはかなわぬ夢なんです。だからといって、本体発売と同時発売のソフトだけを見て「DCはソフトがない」とは思わないで欲しいですね。「DCを買ったけど、遊ぶソフトがない。だからDCはダメだ」ではなく、「このソフトが遊びたいからDC**

を買った」というのが本当でしょう。1月までには『ソニック』も『ラリー2』も出ますから、自分が良いと思ったソフトと一緒にDCを買って欲しいですね。

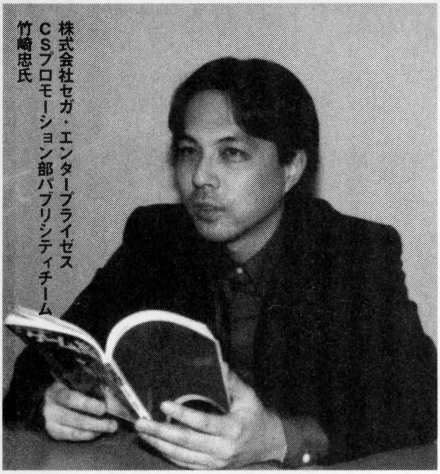
編：当初5本予定されていた同時発売ソフトですが、『ラリー2』が延期になって、さらに初期ラインナップが弱くなりました。『バーチャ3tb』1本で支えるのは厳しいのではないでしょうか。

竹：おっしゃる通り、『ゴジラ』と『Jury』と『ペンペン』、そして『ラリー2』と『バーチャ3tb』という5本が揃って出るというのが一番理想的です。アクション、AVG、パーティゲーム、レース、格闘と一通りラインナップが揃いますよね。ですから『ラリー2』は絶対にあった方がいい。ない方がいいとは誰も思ってないし、本体発売に間に合わせるように開発も進めてたんです。でも結果として『ラリー2』は遅れました。そこで残り4本を見ると『バーチャ3tb』が目立つんですよね。そこで「セガは『バーチャ』だけで売れると思っているのか」と言われているようですが、決してそう思ってやってる訳ではないんです。

「『ラリー2』がなくなったのは痛いね」と言われていますけど、確かにセガにとって痛いんです。だけど、通信環境を整備しないまま『ラリー2』を出した方がよかったのか、きちんと通信環境を整えてから『ラリー2』を出す方がよいのかを考えたとき、セガは後者を選びました。中途半端なまま12月に出すのだったら、来年1月中旬まで遅らせてきちんと調整期間をとりましょうという考えで、思い切ってずらしました。通信環境をきちんと整えてからリリースした方が最終的にユーザーにとって良い結果になると思ったからなんです。

正直、極論すれば「通信機能を切ってでもハード発売日に間に合わせてくれよ」という考え方だってあるわけですよ。ビジネスだけを考えれば、通信環境が未整備のままでも年末商戦に投入しますよ。これはすべてのソフトに言えると思うんですけど、「作り込みが足りないけど売れる時期にリリースするのか、ソフトのクオリティが高くなるまで作り込むのか」は、いつも議論されることなんです。「まだ60%の出来だけど今ファイナルアップすればクリスマスに間に合って売れます、だけど100%で作り込むと2月になっちゃいます」というせめぎ合いがあるわけですよ。『ラリー2』も結果として突然延期が発表されているけど、その前には激しい議論があったんです。今回はハード立ち上げという重要な時期ですから、理想としては当初予定していた5本のラインナップで出したかった。間に合わなかったのは我々としても残念だし、待っていた人には申し訳ないと思っています。でも結果的に、11月27日に出たかもしれないものよりも来年1月に出る『ラリー2』は遥かに良い出来になっていることは事実です。開発環境は日々進歩していますので、発売が1カ月延びるだけで全然違うものになるんです。「『ラリー2』が出ないDCはダメだな」と言われるのは僕らも残念だけど、そういう方は『ラリー2』が出たときにDCを買って下さい、無理矢理11月に出したものよりかなり面白いですから。

発売と同時にビッグタイトルが出たけど中身は肩すかしだった、という状況だけは避けたかった。それが『ラリー2』延期の理由ですね。



株式会社セガ・エンタープライゼス
CSプロモーション部パブリシティチーム
竹崎忠氏

ドリームキャストのプロモーション戦略について

編：プロモーション戦略についてお伺いしたいと思います。例えば湯川専務のCMなどは、今までのセガファンやゲームマニアの方々に反感を買っている部分もある、と聞きますが。

竹：DCは、多くの人々に普及させたいというコンセプトをもとにやっています。となると、ゲームを普段やらない人にもアピールするようなCMを作っていかなければならないわけです。例えば、『バーチャ3tb』のCMは今までのようにゲーム画面をつなげて「アーケードからの究極移植」とか「何万ポリゴン」とかやるのではなく、ヒクソン・グレイシーという400戦無敗の男がバーチャファイターのキャラに初めて負けるというものを作っています。それというのは、『バーチャ』を知らない人も、ヒクソン・グレイシーは知っているかもしれない。そこで『バーチャ』って凄いんだなと認識してもらえればいい。実際、「ヒクソン・グレイシー負ける」っていう見出しですでにスポーツ誌などに大きく記事として載っています。幅広い人にアピールして、幅広い人にゲームを手にとって欲しいというプロモーションな訳ですよね。これは言ってしまえばプレイステーションに似たやり方ですよね。テイストはぜんぜん違うけど、ゲームを知らない一般の人がゲームに興味を持つようなCMを仕掛ける、という意味では同じ方向性な訳です。今は、ゲームも家電や車と同じところまで来ている訳ですね。

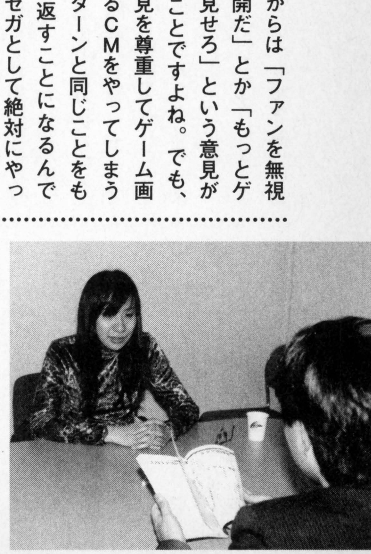
そこで難しいのは、今までのゲームファンからは「ファンを無視したCM展開だ」とか「もっとゲーム画面を見せろ」という意見が出てしまうことですよね。でも、そうした意見を尊重してゲーム画面をつなげるCMをやってしまうと、セガサターンと同じことをもう一度繰り返すことになるんです。それはセガとして絶対にやってはいけないことだと思います。DCを多く普及させるため、DCを手に入れたユーザーを幸せにするためにも。



DC・セガの知名度向上に貢献した湯川専務CM。

編：「セガなんてダセーよな」というCMがありました。あのCMはそれまでセガを支えてきたユーザーやクリエイターの方々にとても失礼にあたると思うのですが。

竹：でも実際、世間一般にはウケているんですよね。「セガが倒れたままなのか?」とか「セガなんてダセーよな」という広告を出したら、確かに「俺たちは今日まで応援してたのに、なんで倒れたなんていうの? 失礼じゃないか」という手紙やメールがセガファンからいっぱいきました。それは非常によく分かるんです。でもそう言うのならこれは、セガ社員に対してこそ一番失礼なことだと思いませんか。僕も含めて社員全員が命がけで今までやってきたことはなんなんだ、と。僕自身「セガなんてダセーよな」というセリフを聞くたびに胸が痛いし、セガファンの気持ちも痛いほど分かります。



でも、それで失敗したら最悪ですけど、結果としてDCの成功につながれば良いと認識しています。あの湯川専務のCMは結果として斬新な比較広告として話題になり、ワイドショーにまで取り上げられた。それまでゲームがワイドショーで話題になるなんて考えられなかったですよ。セガサターンやプレイステーションが破ろう



として破れなかった壁を、せがた三四郎がちょっと穴を開けて、湯川専務が完全に破った。ワイドショーや週刊誌といったゲームにとって未知の領域であったメディアに進出したわけです。多くのゲームファンの願いであった「ゲームを広く世に知らしめる」ということをいろんなメディアに取り上げられることによってDCは達成したわけです。そういう意味でプロモーションは成功していると思っていますし、結果としてDCが売れてセガファンの期待に応えることになると思います。

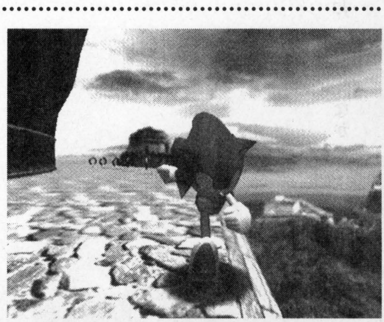
編：しかし、湯川専務のプロモーションにはなっているが、DCのプロモーションにはなっていない、という意見も聞かれます。

竹：気づいている人は気づいていると思うんですけど、湯川専務の取材にしても、後ろに必ずDCのロゴがあるとか、DCに関する話につながらないとインタビューは受けないという姿勢で行っています。湯川専務の露出イコールDCの露出なわけです。あのCMによって、普段ゲームをやらないような人に「セガってなんか面白そうなことをやってる」というの知ってもらうことが出来た。今までゲームの外野にいた人たちが中に入ってきそうになったということで、あのCMは凄く効果的でした。そこで、湯川専務につられて中に入ってみたら、そこにDCがあった。さらにDCってなんだ？　と中を覗いてみたらゲームがあった、そういう流れを作りたいわけです。今はちょうど湯川専務からDCへバトンタッチする段階なんです。

出荷台数の不足について

編：ただ、そういうCMを見てDCを予約しにいった人々が、予約できないという現実がありました。チップの不足により、ハードが用意できなかった。これはどう捉えられていますか？

竹：もちろんセガは一台でも多く出したい訳です。「宣伝してこれだけウケたんだから、作りたいでしょ」と言われれば、それは作りたいですよ。あればあるだけ出荷したい。今の勢いでは、あるだけ出してもすべて消化されると思っています。確かにハードの数が足りないのは事実ですが、それは見方を変えると「ハードが足りないくらい盛り上がって良かったね」という解釈もできるわけですよ。8月の時点ではまだDCは人気なかったですが、いろんなことをやってきて、10月の段階で完全に人気に火がついた。それで、予定の台数を出荷できたとしても足りない状況になってしまったと思うんです。そこにもってきてさらにチップの歩留まりが悪くて予定数より少なくなった。結果的にそれは仕方のないことだと思うんですよ。ですが、「なにか手は打てなかったんですか」と言われれば、打てる手はすべて打ったんです。セガがいくら努力してもこれ以上どうにもならなかった。あとは一


多くの期待が集まる『ソニックアドベンチャー』。



秋葉原にて、ＤＣの店頭デモに見入るユーザーたち。

刻も早くハードを用意して一刻も早く出荷する努力を続けるしかないと考えています。予約しにいって出来なかった人には、本当に申し訳ないと思っています。

編：やはり売り逃しはあったと？

竹：そう聞かれれば、確かにありましたと言わざるを得ません。下手すれば初日に50万台が売れてしまうような前人気を作ったというのは凄い誇りだけど、その人気にハードの台数が追いつかなかったというのは、とても残念。だからといって僕らが「ああ売り逃したな、残念だな」と言っていてもしょうがない。次の一手を考えなければならないんです。今の人気を持続させるためにはどうすればいいのかを前向きに考えていかなければならないんですよ。ガッカリしている場合じゃない。ＤＣは始まったばかりだから。

１００万台あらかじめ作っておいて、ソフトも20タイトルぐらい用意して来年の3月に出す、というプランもあるでしょう。でもそれは、3月に１００万台一気に出荷するのか、3月まで徐々に出荷していって１００万台にするのかの違いだけだと思うんです。それをセガとしてはニーズの高い年末商戦に投入する後者のプランを選んだんです。ですからそのプランに合わせた宣伝展開を考え、僕らは全力で対応している訳です。

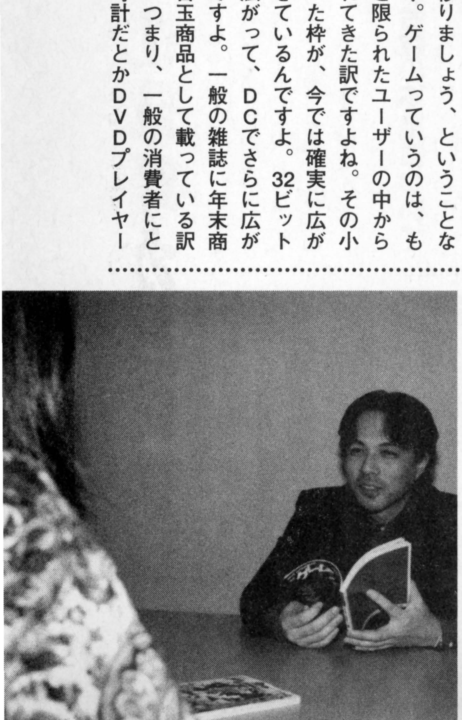
ＤＣによってゲームをメジャーにしたいんです

竹：最初ＤＣの人気って、天地で言ったら地だったわけですよ。それがあれよあれよという間に天まで登りつめて、「こんなに好調でいいのかな」と思っていたところにトラブルが2つあった訳ですよね。『ラリー2』ずれたよ、生産台数追いつかないよと。でも、生産台数が追いつかないというのは、それだけ世間のニーズがあるっていう裏返しでもあるわけです。ほんとかつてないと思いますよ。これだけみんなに渇望されて発売を迎えるゲーム機というのは。そうした期待が大きい分、トラブルに対してのみなさんの反応も大きいんだと思います。

僕らの考えとして、ゲームというものをメジャーにしたいという強い思いがある訳です。僕たちがいつも考えているのは、ゲーム業界の狭い枠の中に留まらず、家電製品や映画といったものと同じ土俵に移りましょう、ということなんです。ゲームっていうのは、もともと限られたユーザーの中から生まれてきた訳ですよね。その小さかった枠が、今では確実に広がってきているんですよ。32ビット機で広がって、ＤＣでさらに広がる訳ですよ。一般の雑誌に年末商戦の目玉商品として載っている訳です。つまり、一般の消費者にとって時計だとかＤＶＤプレイヤーとかと同列に並んでいるんですね。こういうステージにまでゲーム機が登ってきているのに、今までのような狭いゲーム業界内のハード競争という見方をするのは良くないと思いますね。

編：分かりました。今回はあえてネガティブな質問をぶつけてみましたが、編集部としてＤＣは非常に魅力的で可能性を秘めたハードであると認識しております。来年3月までにはソフトも出揃うということですので、非常に期待しております。本日は貴重なお話をどうもありがとうございました。

（'98年11月17日・セガ社内にて。聞き手／斎藤：構成／斎藤・松井）



セガは本当に変わったのか

セガの新流通体制への現場からの声

かねてから問題を指摘する声の多かったセガの流通体制。DC発売にあたり、セガは自社流通体制をしいた。それを現場ではどう受け止めているのか。聞いてみた。

セガ・ミューズによる自社流通体制の確立

DC発売にあたり、セガは従来の流通政策を大幅に見直し、流通会社、株式会社セガ・ミューズを設立。自社流通体制を確立した。また特約店制度を導入、ドリームキャストは全国約5000店舗の特約店に卸されることとなる。かねてからあった、小売店との意思疎通の問題や、流通チャンネルの多さに端を発する、価格の下落による、小売店の利益損失といった問題を一気に解消する狙いがそこに見て取れる。顧客にも流通にも魅力的なハードを目指すDC。果たしてセガは本当に変われたのだろうか。秋葉原の大手ゲームソフト量販店、メッセサンオーの稲越一之氏に話を聞いた。


株式会社メッセサンオー　コンシューマ仕入担当　稲越一之氏

編集部：セガが流通体制を大きく変えました。現場での印象は？

稲越氏：それほど変わっていないというのが正直な印象です。例えば雑誌、テレビにリンクした店頭プロモーションを展開する。またそれをフィードバックする。そういう部分は相変わらず上手くいっていない。DC本体は来たけど実際に遊べるデモソフトが無いとか。

編集部：『ペンペントライアイスロン』が遊べるようになっていましたが。

稲越氏：あれはメーカーさんが自分で配ってるんですよ。セガ・ミューズにはデモソフトはきていないと聞いてます。

編集部：小売りとの意思疎通の問題についてはどうでしょうか？

稲越氏：連絡に関しては確かにはやくなりましたね。予約のキャンペーン中止などの連絡についてもそうでしたし。昔のセガに比べればずいぶんとはやい。まあ窓口を一本化したんですからそうなってもらわないと困りますが。

編集部：今回の予約キャンペーン中止に関しては、どう受け止められていますか？

稲越氏：売り逃しはかなり大きいと思いますよ。もともとセガは年内100万台と言っていましたが、僕らから見れば『バーチャ3』『セガラリー』といったソフトが揃って60万から70万台売れれば良い方だと。それが今回のことで年内20万台ちょっとしか見込めない。それだけで30万から40万台近くのロス。年始商戦も考えれば50万台ぐらいはロスが生まれるのではないかと思います。

編集部：その後のDCの展開に影響はあるでしょうか？

稲越氏：どこまでを見るかによりますが、少なからず影響はあると思います。それがユーザーに対してなのか、お店に対してなのかセガに対してなのかはわからないですけどね。ただ、DCは売れると思いますよ。立ち上がりのドタバタはどのハードでも同じですし。それだけこちらの期待も大きい。それだけに今回のことは私たちにも痛手でしたね。

編集部：ありがとうございました。

物語／クラッシュ・バンディクー3／I.Q FINAL／アナザー・マインド／最後の忍道／ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～／天誅／新・忍伝／鋼 HAGANE／忍者COPサイゾウ／影の伝説／忍者プリンセス／MORTAL KOMBAT MY-THOLOGIES SUB-ZERO／御神楽少女探偵団／クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス／さんまの名探偵／琥珀色の遺言／探偵神宮寺三郎シリーズ／スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ／キング・オブ・ファイターズ R-1／ネオジオカップ'98

批評スペシャル

ゲーム批評の「掟」とは何ぞや？「掟破り」というからにはさぞかし厳しい掟があるはず。「つまらんゲームは即、分解！」それは気持ちよさそうだが違うぞ。「レベル上げは99まで！」…それは大変だから嫌だ。「ゲームは1日1時間！」そんな掟も昔はあったねぇ……。ていうか全部不正解。

創刊より一貫してきたゲーム批評の掟、それは…『発売後のソフトを購入しエンディングを見るまで一通り遊び、そのゲームを理解したところでそのソフトを批評する』。

が、いつものままもよいけれど、それだけでは少し面白くない。そこで今回ちょっとした冒険をおこなってみた。「発売後のものを購入」というルールを掲げてきたゲーム批評が、批評の為のソフトを初めてメーカーから借りてみたのだ。もちろんゲーム批評のスタイ

メタルギア ソリッド／火星物語／ザ・ゲームメーカー／どきどきポヤッチオ／デストレーガ／アストロノーカ／パイロットになろう！／レガイア伝説／いただきストリート ゴージャスキング／東京魔人学園剣風帖／LSD／ルパン三世 ピラミッドの賢者／ドラゴンクエストモンスターズ／超鋼戦紀キカイオー／スパイクアウト／弾銃フィーバロン／ダンスダンスレボリューション／信長の野望ｉｎｔｅｒｎｅｔ／ゼルダの伝説 時のオカリナ／R4 -RIGDE RACER TYPE 4-／幻想水滸伝Ⅱ／ゲッターラブ!!／ファーストKiss☆

掟破りのソフト批評

ルは変えずに、である。それがどれくらい成功したのか。それは、中身を読んでのお楽しみである。

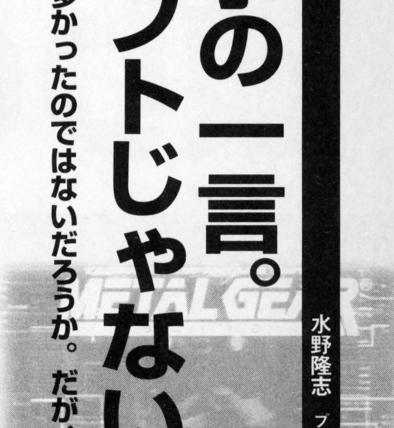
そんなちょっとした掟破りを織り込みながら、'98年最後のゲーム批評は、昨年同様、ソフト批評スペシャルをお送りする。メーカーが最も力を入れたゲームが多数発売されるこの時期、読者の皆も、あんなゲームやこんなゲームの評価が気になっているに違いない。ここでゲーム批評がソフト批評をやらなくてどうする！　だからやります。秋から年末にかけて発売された、バラエティに富んだたくさんのゲームの批評を、この本にまとめて掲載しました。あなたの気に入る1本がこの中にあるかもしれません。

さてと、前置きはこのくらいにして、それでは、ちょっと掟も破ってみた今回のソフト批評スペシャル、そろそろ始めてみましょうか。

メタルギア ソリッド①

潜入の緊迫感は見事の一言。だが、それだけのソフトじゃない！

硬派な世界観とミスマッチしたギャグには戸惑った人も多かったのではないだろうか。だが、それこそが、この作品を語るときに忘れてはならない個性なのだ。



水野隆志　プレイ時間●35時間

『メタルギア ソリッド』は、テロリストに占拠された軍事基地に単独潜入し、現地で武器や情報を入手しながら、敵の野望を打ち砕いていくアクションＡＶＧである。

とくに「潜入」が、一番のテーマになっていて、ボスを除けば、敵はやり過ごす、または気づかれないうちに殺害するというのが基本になっている。映像的にも多彩なカメラアングルを駆使して緊迫感を盛り上げており、マイケル・ベイ監督の『ザ・ロック』を思わせる冒頭部分を始め、映画に詳しい小島監督らしい、凝った演出が随所に見られる。全体的に、七〇～八〇年代に流行ったスペシャルエージェント物のアクション映画の雰囲気になっていて、ある程度のリアリティへのこだわりと、娯楽作品を面白くする嘘の部分がうまく融合しているのも特徴だ。

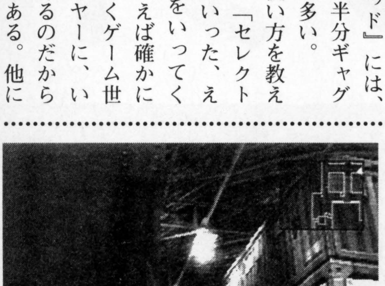
また、軍事作戦ならではの巧みな武器の演出も見逃せない。ソーコム銃などは、ミリタリーファンならば「潜入工作なら、やっぱりこれだよな」と叫びたくなるくらいピッタリのセレクトだし、Ｍ—1戦車やハインドなど、いかにもポスト冷戦を感じさせるアイディアも、詳しい人なら、思わずニヤリとさせられること請け合いである。……こう書くと、ミリタリーマニアか、硬派アクションゲーマー御用達の一本と思えることだろう。ところが、実際は逆で、このソフトは、非マニア指向のゲームとして作られているのである。

硬派な世界観に似合わない奇妙な仕掛けの数々

『メタルギア ソリッド』には、世界観とそぐわない、半分ギャグみたいな演出が意外と多い。

たとえば通信機の使い方を教える際、キャラクターが「セレクトボタンを押すのだ」といった、えらく説明的なセリフをいってくる。分かりやすいといえば確かにそうなのだが、せっかくゲーム世界に入っているプレイヤーに、いきなり現実を見せてくるのだから雰囲気はぶちこわしである。他にも、通信のための周波数がパッケージ裏面の画面写真内に小さく描かれていたりと、ちょっと悪ふざけっぽいギミックが随所に仕掛けられているのだ。

中でも強烈なのが、中盤で登場

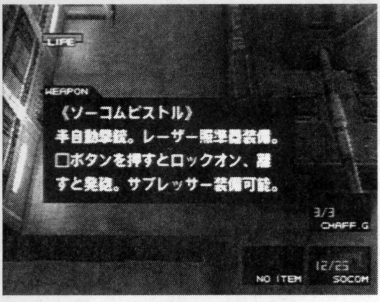


豊富なカメラアングルで緊張感を演出してくれる。

してくる、あるボスキャラクターとの戦いだ。超能力者だという彼は、なんとメモリーカードの中身を読んだり、アナログコントローラーをテレキネシスで動かしたりなどといった、凄まじい行動をしてくるのである。

　これには絶句したプレイヤーも多いだろう。潜入の緊張感を最大のウリにしているソフトに、なぜそれをみずから破壊するような演出が、それも結構多く、用意されているのだろうか。

極めを追究するゲームとそれを強要しないゲーム



武器へのこだわりの部分も魅力の一つ。

　そこにこそ、『メタルギア ソリッド』のもっとも基本的な制作コンセプトが隠されている。

　この作品は、たしかに潜入という行為を再現することに主眼を置いているが、その前に、まずゲームとして作られているのだ。ここでいうゲームとは、大衆向き、万人向きの娯楽を指す。クリエイターの構築するアーティスティックな世界に共鳴し、感動してもらう「芸術」ではなく、肩の力を抜いて余暇を楽しんでもらうための「娯楽」としてゲームを捕らえているのである。映画でいうなら、単館ロードショーのアート作品ではなく、何でもありの香港映画的作品、というわけだ。

　これが端的に現れているのが、ゲームクリア時に与えられる「称号」である。通常、アクションゲームだと、これは技量の優劣を示すことが多い。ところが、『メタルギア ソリッド』では、発見された回数や、殺害した敵の人数など、クリアまでのプレイ内容に応じて決定されるようになっていて、技量の高低に則しているわけではない。いくつか高い技量を求める称号もあるが、これは少数だし、ゲームの主旨からいって必要不可欠な要素である。肝心なのは、圧倒的多数の称号がプレイスタイルの差異のみを表現していることである。敵兵を殺しまくりたければそれもいいし、徹底して逃げるのならばそれもまたいい。価値基準が単一でないことは、制作者側がさまざまなプレイを評価してくれていることの証といえよう。

ユーザーを選ばない間口の広さが一番の魅力

　『メタルギア ソリッド』の真価は、本来極めてマニアックな内容のソフトを、さまざまな趣向を凝らすことによって、万人向けソフトに近づけようとしたことにある。

　もし、こうした工夫がなかったならば、この作品は、ミリタリーマニアか、ストイックなプレイを追究するアクションゲーマーのみの作品になってしまったはずだ。ゲームが文化である以上、芸術性が大切なように、大衆娯楽性も忘れてはならない。一見、世界観を壊しているだけにしか見えない演出も、純粋にゲームとして見れば、楽しめる要素になっている。メモリーカードの読み取りなど、セーブデータに合わせて、さまざまなセリフが用意されているから、いろいろなパターンを試してみたくなるのは間違いないだろう。また、「ダンボール」をかぶって移動するときの、コミカル演出（とくに主観視点が最高！）も楽しいし、あるいは、戦場カメラを片手にシャッターチャンスを追い求めるのもいいだろう。

　このように多面的な楽しみ方を持っていることこそ、『メタルギア ソリッド』の奥深さであり、真の魅力なのではないだろうか。

PROFILE
水野隆志（みずの・たかし）
小島監督作品はPC-88版『スナッチャー』以来のファン。'96年夏のＴＯＫＹＯゲームショウで、プレスだった立場を利用して、『メタルギアソリッド』のネタをしつこく聞き、コナミの広報担当さんを困らせたことがある。

関連作品

ポリスノーツ（AVG）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション他／
価格：¥6,800（PS版）／発売日：'96年1月19日（PS版）
小島秀夫氏監督のＡＶＧ。ゲームの枠を壊してしまうようなお遊びの要素はこのゲームにも。小島氏のサービス精神に溢れた関西人気質がそうさせるのか。それは氏の作風の一つでもある。

メタルギア ソリッド（アクションAVG）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月3日

ゲームとしては良作。では語り部としてのゲームの役割は果たされていたか!?

「隠れる」「見つからない」。それまでのゲームとは違うベクトルを持った作品、『メタルギア』。最新作でもその面白さは継承されていたが……。

編集部 古庄
プレイ時間●20時間

面白さの提供を第一に考えた作り込み

もともとMSX向けソフトとしてコナミから発売された『メタルギア』。「敵は倒すもの」というゲームが全盛の中、「敵に見つからない」ことを一つのゲーム性としたこの作品はユーザーの注目を浴び、その後FCへの移植や続編が発表されることになる。今回発売された『メタルギア ソリッド』はその最新作にあたる。

この作品は、とある密命を受けた主人公ソリッドスネークの、酷寒の孤島の軍事施設への潜入行をゲームにしたものである。PSという新しい器の中、ポリゴンによる3D表現、リアルタイムムービー、音声再生といった、見栄えのする新たな衣装をまとった『メタルギア ソリッド』。見た目は確かに以前の『メタルギア』とは大きく違う。だがその本質部分はいい意味でそれほど変化していない。

プレイして、なぜか感じる懐かしさ。これはゲームの作りが、基本的に旧来のゲーム的文法によっているところに起因している。俯瞰視点での画面構成を基本としているところもその一つ。3Dであることを活かした視覚的演出効果は『メタルギア ソリッド』では主体ではないのである。もちろんそうした部分が皆無というわけではないし、それがゲームの面白さの演出として非常に効果的に使われている部分も当然ある。だが、障害物や敵キャラ、敵兵器がポリゴンで表現されているだけと極論してしまっても、このゲームの本質をそれほど外してはいない。そしてこれは、この作品のゲーム性を考えれば当然の選択であった。敵から身を隠すことをゲーム性とするというアイディアは、現在の周囲の状況（敵や監視カメラの位置など）をプレイヤーが把握した上で、それにどう対応するかというところで生きてくるものである。そこに必要なのは、構図に配慮し、情報量を敢えて少なくすることで、不安感、恐怖感を覚えさせる『バイオハザード』的な画面構成ではない。周囲の状況をより簡単に把握できる俯瞰視点での画面構成である。

アイディアを詰め込んだ作り それを生かす余裕

また、こうした画面構成を基本としたことにより、画面の上下左右に操作キーの上下左右が対応しているという直感的なインターフェイスを採ることが可能になる。これは操作の複雑化を防ぎ、また操作が複雑でないがゆえに、よりテクニカルな操作（もちろん修練をつめばクリアできるレベルでの）をプレイヤーに要求することへの抵抗も少なくなる。そしてそこにゲーム的なアイディアを盛り



字幕と音声で提示されるストーリー。冗長すぎて興が削がれることも。

込む余地が生まれる。ゲーム中、何度か織り込まれる中ボス戦は、そうした部分が良く活かされている部分だといえる。同じライン上に位置すると苛烈な攻撃を加えてくる中ボス、バルカンレイブンとの一戦。個人的に『ドルアーガの塔』でのドルアーガ戦を思い出したこの戦いでは、迷路のような倉庫を利用し、いかに彼に近づくかというところにプレイヤーのテクニックとひらめき、注意力が必要とされる。このような、作り手から提示される様々なアイディアをプレイヤー自身がレベルアップしてクリアしていくという、ゲームの基本的な形。それを感じるからこそ、この『メタルギア ソリッド』に「懐かしい」という印象を受けるのだろう。ゲームというものの定義付けが非常に曖昧になり、映画とゲームの融合という言葉が当たり前のように語られる昨今。それはそれで間違いではないし、ゲームの幅を広げるものとして評価すべき方向である。だが、ゲームであるという立場をはっきりと打ち出したゲームもあって欲しい。そして『メタルギア ソリッド』はそうした部分を多分に感じさせる作品なのである。

そこで語られる物語はなぜ伝わってこないのか

さて、ここでこの論を終わらせてしまっても何ら問題は無い。ゲームとして見たときの『メタルギア ソリッド』の完成度は非常に高い。だが、蛇足覚悟で一言申し述べておきたいと思う。それはゲームの中での物語の語られ方だ。

もともと物語とか言葉といったものが不要であったゲームに、そうした要素が入ってきたのは、書物を出発点とするRPG、AVGの登場と時期を同じくしている。「敵が襲ってきた! 倒せ!」程度で十分だったゲームの中の物語は肥大化の一途を辿り、また物語を伝える媒体としてのゲームの役割もますます大きくなっている。そして今、ゲームは、自動イベントの多用や、ムービーの挿入という形でこれに対応しようとしている。だがそれが安易に使われているゲームも非常に多い。垂れ流されるCGムービー。ゲーム部分との齟齬。洗練されていないセリフ等々。これはテーマの未消化などという物語の本質以前の問題。いかに伝えるかというテクニカルな問題である。CGの表現的な質の向上や秒間フレーム数など、ゲームの技術の向上は確かにあった。だが物語を伝えるという部分におけるゲームの技術はそれほど向上してはいないように見える。

残念ながら『メタルギア ソリッド』にもそうした部分が感じられる。物語が進行し状況が錯綜していくにしたがって、プレイヤーに与えられる情報量は増えていくが、それは主に、ポリゴンによるリアルタイムムービーの増加と、その中での説明的で冗長なセリフによる提供という形で処理されるのである。そして、ゲームが後半に入ると、それがゲーム自体のテンポにも悪影響を与え始める。

プレイヤーの行動予測が難しいゲームにおいて、全てのプレイヤーに同じ物語を体験させることの難しさは想像に難くない。だが安易な方向に流れていては進歩もない。ゲームならではの物語の伝え方がどこかにあると信じたい。夢想に過ぎないかもしれないが。

PROFILE
編集部　古庄
1968年生まれ。『バイオ』『バイオ2』『オーバーブラッド』『クロックタワー』などのゲームが何故か担当にまわってくる。3Dゲームに酔わない体質が原因か。映画を見るのも好き。

関連作品

バイオ ハザード（AVG）
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月22日
このゲームが提示した映画の中にいるような雰囲気のゲームという方向性は大きい。恐怖系だけじゃなくて、もっと色々な映画を範にとったゲームが出てくればいいのに、と思っている人多くない？

メタルギア ソリッド（アクションAVG） メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月3日

火星物語

よく作られたシステムとシナリオが魅力のAVG的RPG

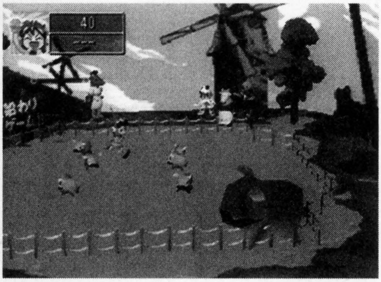
キャラクターの作りが丁寧な『火星物語』。ストーリーを楽しむために凝らされたさまざまな演出は、非常によく出来ている。

安中卓　プレイ時間●34時間

『火星物語』は、広井王子原案のラジオドラマとして放送され、人気を得た作品をゲーム化したソフトである。

12歳になると、名前と職業を貰い、一人前の大人になることが出来るというこの星のアロマ村出身である主人公、少年Aが、長老のつけるダサイ名前を嫌い、かっこいい名前をつけてもらうため、大都市カンガリアンへ旅立つ。しかし、その都市では恐ろしい実験が行なわれており、そのバックにこの星を支配しようとしている者がいることを知る。……というように、始めは、名前をつけるという小さな目的が、次第に火星を救うという大きな目的に変わっていく。この壮大な物語が、本作の魅力である。

そして、この魅力を最大限に引き出しているのが、生き生きと動く登場キャラクターである。ポリゴンながら、表情が豊かで、よく動き、見ていて楽しいし、各イベントでは、キャラクターがかなりのセリフを喋るのだが、その掛け合いも面白く、キャラクターがひとりの人間として立っているのだ。また、物語がラジオドラマのような感覚で、1話ずつ区切られて話が進む構成になっているので、話にメリハリがつき、一層ストーリーにのめり込むことができる。


このようなミニゲームが幾つも詰まっている。これも楽しさのひとつだ。

システムの面でも、移動すればいい方向に向かって「GO」という文字が出たり、フィールド移動がスゴロクになっていて、無駄な戦闘をしなくてもいいなど、サクサクとゲームを進められるようになっているのだ。

それでいて戦闘では、戦闘フィールド上にある物を使って攻撃する「オブジェ」、そのオブジェや、敵、味方を投げて攻撃&移動を行なう「投げる」といった、今までにないシステムを搭載しているため、いろいろな攻撃方法を見つけ出す楽しみもある。

このように、さまざまな演出やシステムを使い「純粋にストーリーそのものを楽しむ」ということを主眼においた『火星物語』。RPGというジャンルの枠にはめず、純粋にラジオドラマである『火星物語』のゲーム版として、楽しめば、その壮大なストーリーを堪能することができるだろう。

PROFILE

安中卓（あんなか・すぐる）

生活苦に陥ると、パチンコ&パチスロで収入を得て生活するという、どっちが本職かよく分からないゲームライター。ゲームは全ジャンルをこなす。とくにSTGやACTが得意。RPGなども好んでプレイする。

関連作品

ドキドキプリティリーグ～熱血乙女青春記～（SLG）
メーカー:エクシングエンタテイメント／機種:プレイステーション／価格:¥6,800／発売日:'97年3月28日

女子野球部の監督となり、選手の女の子を鍛えつつ、もちろん恋愛もして、春夏の全国大会で優勝するのが目的の育成SLG。『火星物語』のように、ラジオドラマからゲームへ展開し、人気を得た作品である。

火星物語（RPG）　メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年10月22日

GAMESOFT REVIEW

ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ!～

名付けて「ウパもの」。ツッコミどころ満載のキテレツ作品

ゲーム業界の実態を反映したのか、「ゲーム開発育成SLG」と銘打たれた『ザ・ゲームメーカー』は、不思議時空なゲームだった……。

米光一成 プレイ時間●18時間

勝手に呼んでいるのだが、「ウパもの」という作品群がある。『北京原人who are you?』という映画、みんなを集めて観ると「うぱー」とか「愛してないってゆー問題かよっ」などと画面に向かってツッコミ入れ大会になって盛り上がる作品である。北京原人は青年実業団運動会でマスコミデビューだし、原人は女と見ればすぐ犯そうとするし、丹波哲郎は「何故犯されないのかっ!」と怒るし。

この素晴らしい作品の中で発せられる原人語の「ウパー」にちなんで、大勢でつっこみながら楽しむタイプの作品を愛を込めて「ウパもの」と呼ばさせていただいているのですが。

『ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!』は、もう紛うかたなき「ウパもの」でございます。

主人公はゲームディレクター。



ゲーム業界の著名人に酷似したキャラクターが多数登場。

仕様書を作って、スタッフに渡すことによって作業が進み、クオリティポイントやスケジュールをにらみながら、やりなおさせたり、アイテムを渡したりして、ゲームを完成させるといったゲーム。

会社でちょっとプレイしたんだけど、見ている者たち、画面につっこむつっこむ。

週刊少年マンガは60万円、ブラックコーヒー30万円で、どこの国だよっ状態だし。落ちモノのβ版完成後の打ち合わせで、「ブロックくずしに変更しようか?」などとディレクター言うし。「システムの仕様」の仕様を作らされるし、他の作業すべてが終了してもシステムの仕様をまだ作ってるし。

「仕様書は苦手じゃ。ううむ。ところで、シナリオや仕様書は得意中の得意」とラリってんのか!ってヤツでてくるし。みんなキーボードを叩かず、机を叩く陽気者だし。会話中も足はイゴイゴと歩いている落ちつきのなさだし。

その後、家でえんえんとプレイしたけど、やっぱり周囲のつっこみの声がないとわびしい。わびしさをまぎらわすためにスタッフの頭をハリセンでばっこんばっこん殴る殴る。

「ゲーム開発育成シミュレーションゲーム」とマニュアルには書いてあるので、ゲーム開発関係者やゲームスクール通ってる人などはウパってみてはどうでしょうか。

PROFILE

米光一成(よねみつ・かずなり)

服飾デザイナーとライターを目指すゲームデザイナー。http://www.sting.co.jp/のスティングサイトもよろしく。
http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/

関連作品

テーマパーク(SLG)
メーカー:EAV/機種:3DO他/
価格:¥7,800/発売日:'95年7月21日(3DO版)
『ポピュラス』を制作した実力派、ブルフロッグ社の遊園地経営SLG。夢を売るゲームと見せかけて、ポテトの塩分を多めに調整してジュースを買わせるなどのブラックな仕掛けが存在する快作。

ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ!～(SLG) メーカー:アクセラ/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'98年9月23日

どきどきポヤッチオ

「箱庭」世界で遊ぶギャルゲー、その世界はどこまで生きていたか？

すべての住人にスケジュールを持たせることで実現した、存在感ある魅力的な世界。あともう一押しの足りなさが惜しまれる。

村井良介　プレイ時間●34時間

多くのゲームでは、その世界の住人たちは主人公のために存在している。主人公を助けるため、あるいは主人公の行く手を阻むため。しかし『どきどきポヤッチオ』の世界の住人たちは自分の生活を持っている。具体的には舞台となる村の住人全員に、それぞれスケジュールが設定されており、彼らはその時間割りに沿って行動しているのだ。時間割りどおり動いているだけで、本当に自律的に行動しているわけではないが、擬似的に自律性を作り出したことで、このゲームの世界は「主人公とかかわりのないところでも、この世界は生きている」という存在感を感じさせようとしているのだ。主人公のためだけに存在するのではない、生きている世界、それが「箱庭」ゲームの大きな魅力だが、その点では、このゲームは一見成功を収めているように見える。



温かく微笑ましい世界が魅力。

ゲームは何をして過ごすも自由ということになっているが、パンを配達しつつ、女の子と仲良くなるというのが基本的な流れだ。自由と言っても、その他にはすることがないので、多少乱暴な言い方だが「箱庭」世界で遊ぶギャルゲーだと思えばいい。重要なのは、その舞台だが、全体的な雰囲気は暖かで微笑ましい。たくさん用意されたイベントや、細かく作られたキャラの仕草などが、それを巧みに演出しているし、背景世界の奥行きも、端々に感じられる。このような作り込まれた舞台が、存在感という命を吹き込まれ、魅力的な世界が現出している。

ただ、存在感を実現する手法が完全にうまくいっているかというと、疑問も残る。この世界の自律性はあくまで擬似的なので、主人公が働きかけても、少しの例外を除いて、人々が時間割りから外れることはない。だからプレイヤーは時間割りを追いかけて、用意されたイベントを起こしていくだけになる。ただ人々の時間割りに付き合うだけの「箱庭」世界生活では、少し寂しい。

人々にスケジュールを与えて擬似的な自律性を作り出し、世界に存在感を持たせる手法は評価できる。さらに一歩進んで、主人公の存在に対し、人々が時には時間割りの束縛から離れて、何か応えてくれれば、この「箱庭」世界は、もっと輝いたのではないだろうか。

PROFILE

村井良介（むらい・りょうすけ）

日本史学専攻の現役大学院生。来年度の身分は、現在作成中の修士論文の成否にかかっている。推理小説好きで、プロ野球マニア。ゲームはジャンルを問わず好むが、アクションやシューティングは下手。

関連作品

ワールドネバーランド（SLG）
メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年10月23日

「箱庭」ゲームの代表作。本作との違いは、夏休みの３０日間ではなく、人の一生を扱っていること。長い期間にも耐え得るよう、人々をＡＩによって自律的に行動させている。

どきどきポヤッチオ（アクティブコミュニケーション）　メーカー：キングレコード／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月10日

GAMESOFT REVIEW

デストレーガ

対戦格闘ゲームを制作する上でクリアしなければならない条件とは

コンシューマオリジナルの対戦格闘ゲーム『デストレーガ』は、アーケードの移植作をうち破るほどの力をもつ作品ではなかった。

高須恵一郎　プレイ時間●10時間

コーエー製作の『デストレーガ』は、ポリゴンキャラクターたちが高低差や障害物のあるフィールドを自由に駆け回りながら、魔法攻撃を撃ち合い、ダッシュで近寄り近接攻撃を狙う、といったシステムを持つ3D対戦格闘ゲームである。

ガードに対して有効な魔法攻撃、魔法を打ち消しつつ突進できるチャージダッシュ、チャージダッシュを防ぐことのできるガード（近接攻撃で反撃可能）という三すくみ状態が、対戦の駆け引きの中心に置かれている。

このような駆け引きは、対戦格闘におけるゲーム性の根幹を成す重要なものであるが、しかし本作は、その駆け引きがあまりにも大味すぎ、底が浅いと言えるだろう。ひとたびチャージダッシュや近接攻撃が決まると、そこからの連続技で体力を半分近く奪うことができる。魔法攻撃も特定の数種類が強力すぎ、特に超必殺技とも言えるスペシャル魔法はあまりに強く、そのまぐれ当たりで勝負がついてしまうこともしばしばである。



CGや画像はなかなかきれいなのだが……。

また、キャラ数が12人と多い割には、性能の差別化に成功しているとは言えない。せいぜい攻撃力やスピードが違う程度、といった印象を受けた。次々と異なるキャラを操作していくストーリーモードも問題無く遊べてしまう。どのキャラを選んでも対戦時の狙いが「チャージダッシュからの連続技」に終始してしまい、性能差を生かして戦う、といったことが難しいのである。より深い対戦を楽しんでもらうためには、もう少しキャラ数や技数を絞り込んで、よりはっきりした性格付けをした方がよかったのではないだろうか。

現在、対戦格闘ゲームの主流はやはりアーケードゲームであり、したがって家庭用でヒットするのもアーケードからの移植作品、という構図が厳然と存在するのはいたしかたないであろう。この『デストレーガ』に限らず、家庭用オリジナルの対戦ゲームがそういった構図を打ち破りヒット作品となるためには、アーケードの作品をも上回るクオリティ、ゲーム性を要求されることとなる。本作が果たしてそういった要件をクリアしているかと問われると、厳しいと言わざるを得ないだろう。

PROFILE
高須恵一郎（たかす・けいいちろう）
昼間は寝て夜遊ぶ、対戦ゲーム歴７年の不良学生ライター。主な戦績は『ストⅢ』全国大会優勝など。最近はもっぱら『オラタン』とネットサーフィン。ハマってしまいやばいやばい。やばいのでお仕事下さい。

関連作品

サイキックフォース（格闘ACG）
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'96年
制限を設けた空間に浮かぶサイキッカー同士が、超能力を駆使して戦う対戦格闘ACG。冒険的試みをもったゲームであったが、売れた秘密はやはりキャラ人気か。最近になって続編も登場した。

デストレーガ（格闘ACG）　メーカー：コーエー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年９月23日

アストロノーカ

御先祖様伝来の血が騒ぐ 自由きままな「のほほんゲー」

『アストロノーカ』は未来野菜を育てれば宇宙一という農家を目指す育成SLGである。その仕上がりは、緻密な法則をいい意味で感じさせない、お気楽なくせに中毒性の高いゲームだった。

卯月鮎　プレイ時間●90時間

何はともあれ和製ゲーム愛好者には農民の血が流れている。成長する数値にフェティッシュな悦びを覚える人々(って自分だ)は、絶対に農耕民族以外の何者でもないだろう。ビバ、弥生文明。

で、『アストロノーカ』である。ゲームの柱は害獣・バブーとのトラップバトルと農作物の種の遺伝子改良の2つだ。1日の終わりにバブーが来るので、植えた種を守るために通り道にトラップを仕掛けよう。以上。システムはシンプルそのもの。ネットのBBSを模した、史上屈指にいい出来のチュートリアル機能も功を奏し、非常にプレイしやすい。だが、総合としては、システムの二本柱がうまく回ってない印象を受ける。

バブーは開発元のムームーが携わった前作『がんばれ森川君2号』と同様に人工知能が採用されており、罠にかかればかかる程、その仕掛けに耐性がついて強化されていく仕組みとなっている。だんだん殺虫剤が効かなくなるゴキブリみたいなものだ。故に、詰め将棋の要領で設置していけばトラップにかけることはたやすいけれども、いつか、その障害物は無効化される。何しろ彼等は理論上、無限に成長するのだから。それでは、どうやってバブーと戦えばいいのか？　答え：共存する。

ある程度手持ちの畑が大きくなれば、バブーに侵入されても被害は少なくなる。抵抗を諦めてもデメリットがほとんどなくなるので、トラップバトルの存在意義が崩壊してしまうのだ。捕まえたバブーを番バブーにでも出来れば少しは違ったのかもしれないが。



かなり特異なセンスが際立つ宇宙野菜。

しかし、ここからが本題だ。緊張感がなくなり、だらだらと「妖精ピーマン」「砲丸ピーチ」なんて奇天烈な野菜同士を掛け合わせて品種改良をすることこそ、本作の醍醐味なのだ。2種を合体させるという非常に簡単なシステムだが、当然複雑な理論は存在する。存在はするけれども、表面上はランダム。結果の予測&リセットは可能なので、いいデータが出るまでリセットし続ける。子供が無心にサイコロを振っているような感覚と遺伝子法則、育ちゆくけったいな野菜の姿態が農耕民族の脳幹基部を直撃する。農民系プレイヤーは電脳盆栽が生み出す怠惰な労働にたゆたうのだった。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

開店休業中翻訳家見習い。重度の活字中毒者。このゲームの最上級称号って面白みが薄いんで、最悪野菜を中途半端に極める方が好きかも。それでもお気に入りは「伝説神秘の形状月面コンブ」。

関連作品

がんばれ森川君２号（ETC）
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'97年5月23日

人工知能で動く知的生命体、PiTを育成するのがこのゲームの目的。開発元のムームーは、『ウゴウゴルーガ』や『ジャンピングフラッシュ』のCGデザインなどにも携わっている。

アストロノーカ（宇宙野菜育成・害獣退治ゲーム）　メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年8月27日

GAMESOFT REVIEW

パイロットになろう！

切り口を変えて仕上げられた良質なフライトシミュレーション

これまでにない洗練された完成度をもつ『パイロットになろう！』は、これからのフライトシミュレーションに何をもたらすのか？

進川智行　プレイ時間●25時間

『パイロットになろう！』は、飛行教習生となり、さまざまな飛行技術を習得、卒業試験を経て、最終的には、「パイロットになること」を目標としたフライトシミュレーションである。

従来のフライトシミュレーションの多くは、与えられるミッションにおいて、いかに達成条件（敵機を撃破、目的地へのランディングなど）をクリアするかがプレイの主軸となっていた。達成条件をクリアする過程は完全にプレイヤーの手に委ねられ、自由に飛び回ることのできる広い大空を舞台に「どんな風に飛行機を操るのか」という、飛行の自由度がプレイの醍醐味となっていたのである。



フライトシミュレーションの基本「ランディング」。何回やっても難しい。

とは言え、その醍醐味は飛行機の操作方法に一般性の無いことや、浮力・揚力といった航空力学の難解さによって、フライトシミュレーションというジャンルを非常に敷居の高い物にしていたことは紛れもないところであった。

しかし、『パイロットになろう！』では、その敷居の高さでもある飛行の自由度を、「教習」と言う形に置き換えている。離着陸やアクロバット飛行などといった航空技術を一つ一つ習うことで、飛び方を具体的に把握できるようになり、敷居の高さをあまり意識することがなくなるのだ。また、「教習」を受けるために必要なお金は、飛行機に乗る「アルバイト」で稼ぐことが出来る。ここでは、習った技術を復習できるだけでなく、従来のフライトシミュレーションで与えられた飛行の自由度という醍醐味を楽しむこともできる。今までにない新しい切り口の入門用ソフトというだけにとどまらずフライトシミュレーションを広く楽しませる。非常に好感が持てる作品に仕上がっていると言えるだろう。

では、本作をフライトシミュレーションというジャンル全体で考えた場合はどうだろうか。本作は従来の作品の醍醐味であった飛行の自由度、すなわちプレイヤー自身が探るべきだった飛び方と応用までをこれ一本ですべて提供してしまった作品だ。今後制作される作品は、より高見を目指すのならば、これだけの面白さを盛り込んだ作品が存在する以上、今までにない新しい面白さ、斬新な試みを必要とされるだろう。課題としては非常に大きなものではあるのだが。

PROFILE

進川智行（しんかわ・ともゆき）

るろうに業界人。初レビュー。担当の山内さん、ご迷惑をおかけしました（反省）。フライトシミュレーションは、パソコンゲームが主流の時から、ちょこちょこプレイしていたので少し高を括っていました（大反省）。

関連作品

エースコンバット2（STG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年5月30日

30を超える戦術ミッションのクリアを目指す3Dフライトシューティングゲーム。ミッションをクリアするには飛行機の動きを知ることが近道。

パイロットになろう！（SLG）　メーカー：パックインソフト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月23日

粗削りだが、将来性を感じさせる戦闘システムが特徴のRPG

SCE秋の大作として大々的な宣伝のもとに発売されたRPGは、つくりは少々地味ながら、丁寧に作られた良作だった。



水野隆志
プレイ時間●38時間

格闘ゲームを思わせる独特の戦闘システムの魅力

『レガイア伝説』は、物語的には及第点に達しているとはいいがたいソフトである。展開が強引なうえに、お使い的なイベントの連続で、正直、褒められた出来映えではない。だが、戦闘システムに関してみるならば、話は変わる。この部分では、『レガイア伝説』は非常に健闘しているのだ。

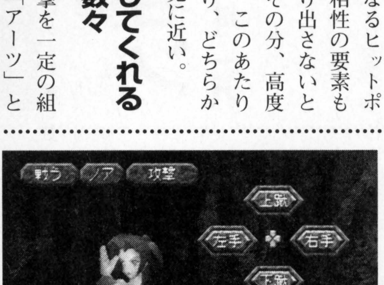
各キャラクターは、左右の手と、上段、下段の蹴りからなる、合計四種類の攻撃を行うことができるのだが、これを一ターンにどれだけ繰り出せるかは「行動力」によって変わってくる。つまり、行動力が多く残っているときは、多数の攻撃を行えるのだが、少ないときはその分攻撃回数の上限が下がってしまう。行動力はレベルに対応して最大値が決まっており、消費した分は、各ターンに微量に自然回復するほか、「気合」というコマンドを実行することで大幅に回復することが出来る。

『レガイア伝説』では、プレイヤーがどれだけうまく行動力を使っていくかが、戦闘で一番重要になってくる。例えば、三回の攻撃で倒せる相手を、余分に行動力があるからといって四度も五度も攻撃するのは無駄である。戦闘終了時の残行動力は次戦にも継続されるので、適当に殴っているだけだと、やたら「気合」コマンドを使うハメになってしまい、余分な時間がかかってしまうのだ。

さらに各キャラクターの攻撃は、それぞれ火、風、雷などの属性を持っており、相性のいい敵、苦手な敵が存在する。単なるヒットポイントだけでなく、相性の要素も勘案して攻撃力を割り出さないといけないのだから、その分、高度な解析が必要になる。このあたりは、RPGというより、どちらかというとSLGの感覚に近い。

戦闘の深みを増してくれる華麗なアーツの数々

また、四種類の攻撃を一定の組み合わせで出すと、「アーツ」と呼ばれる必殺技を出すことができる。このときの流れるような動きと派手なエフェクトは『レガイア伝説』の華だ。四種類の攻撃は、入力時は方向キーに対応しており、上蹴が上、左手が左、下蹴が



入力回数が多いのが難だが、やり込み甲斐のある戦闘システム。

下、右手が右になっている。そのため、アーツの入力は、「上右上」「右右上上」など、格闘ゲームを連想させるコマンドになる。超必殺技にあたる「ハイパーアーツ」を含めて一キャラクターに十五種類のアーツが用意されているので、いろいろとキーを入れながら、これを探していくだけでも結構面白い。さらには、キャンセルによるコンボ技の概念も取り込まれているので、「派手なアクションは好きだけど、格闘ゲームではいまひとつ苦手で……」という人でも手軽にその爽快感が楽しめるつくりになっているのだ。

解析しがいのある、細かな調整の見事さ

また、敵モンスターも丁寧に個性づけが行われている。

まず、形状。RPGの敵というと、外見は見た目の違いだけの問題で、実際の判定にまで影響を与えることは少ない。それがこの作品では、中に浮かんでいる敵には上下蹴があたらず、小さい敵には上蹴があたりにくいなど、敵モンスターの形状がシステムに反映される作りになっているのである。このあたりをちゃんと考えないと、いくら強力なアーツでもスカが多くなってしまい、行動力の無駄遣いになってしまう。

次にタイプ。魔法攻撃に強いやつ、物理攻撃に強いやつとタイプが分かれているので、このへんを見極めないと、必殺のアーツが徹底的にガードされて思わず呆然といった事態に陥ってしまうのだ。

こうした細かなつくりは武器にも見られる。すべての武器がひとつひとつポリゴンで再現されているのだが、大きい武器ほど、行動力を消費しないと使えないようになっている。このため、単純に数値だけ見て装備すると、行動力を削られ、有効なアーツが繰り出せなくなることもあるのだ。



「ハイパーアーツ」発動。対戦格闘ゲームのような派手な演出だ。

こういった要素を見極めていくのは、正直、あまりに地味な楽しみ方かもしれない。だが、逆にこれを意識しながらゲームを進めていくと、経験値稼ぎなど一切不要のまま、緊張感のある戦闘を過ごしてラストまで行くことが可能なのだ。とくにボス戦では、一ターンごとに戦術性をもって、ここは気合をためる、ここはアーツを繰り出す、と進めていくことで、かなりの低レベルでクリアが可能になる。基本的には五十時間規模のゲームではないかと思うが、要領よくやると、三十時間弱でもクリアできるのだ。このあたり実に見事なバランス感覚といえよう。

ユーザーインターフェイスが低いのは残念

惜しむべくは、ユーザーインターフェイスの悪さだろう。

いくらよく出来ているといっても、戦闘では、一ターンの攻撃のために入力しないといけないコマンドの数は、初期でも十程度、最終的には三十以上になる。数字ほどの手間ではないが、にしても多すぎるのは事実だ。また、フィールド移動時の遅さは論外の低スピードだし、サブコマンドへ切り替わるときの暗転も長めだ。

こうした目につきやすい欠点が、『レガイア伝説』を遊びにくくしていることは否めない。だが、戦闘の奥深さ、システムの可能性はそれを補って余りある。今後、これが発展し、新たな傑作が生まれることを期待したいと思う。

PROFILE
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。RPGはテーブルトーク以来のファンだが、最近、好みにぴたっと来るゲームが少なくて寂寥感を抱いている。キャラクターが自分で作れないRPGのことを「戦闘付きAVG」と呼んで別枠視する偏屈者。

関連作品

レナスII（RPG）
メーカー：アスミック／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980／発売日：'96年7月26日
『レガイア伝説』のルーツとなった作品。パステル調の画面と独特な世界観が特徴的。十字ボタンのみで行えるコマンド選択や精霊と魔法の関係などは本作が源泉となっている。

レガイア伝説（RPG） メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年10月29日

いただきストリート ゴージャスキング

ハード変われど面白さは変わらず3たび始まるバブルと破産の日々

バブルという言葉を最も強く実感できたゲーム、『いたスト』。練られたバランスで人気となったこの作品、32ビット機への初登場となった本作の真価はどこにあるのか。

加藤サイ九郎　プレイ時間●40＋∞時間

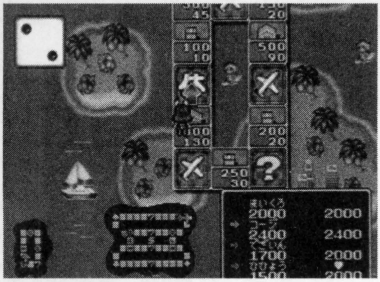
『いたスト』シリーズの持つ魅力とは何か

「麻雀やるにもメンツが揃わねーよな」なんて会話が聞こえたりしません最近？

イマドキの若い衆ったら、モニター越しのアニメキャラ対戦以外マッピラ御免、お金賭けてヤルなんてのは犯罪ナンダYO！　なんて、非常にゴモットモな断られ方されますが、そんな民衆共が代わりに何ヤッてるかと申しますと、結構モノポリーとか億万長者なんかのボードゲームだったりする訳ですココ最近の話。

コンピュータゲームのなかで「ボードゲーム」というジャンルは、広い層が訴求対象となっていて、季節やトレンドにも大きく左右されず、長く店頭に置かれるソフトとして、昨今の浮沈の激しいゲームジャンルのなかで、安定した評価をかち得ている。このクリスマスシーズンにかけて、幾つか発売されるんでしょうが、戦略シミュレーションと並んで思考型ゲームの大きな一角であるからして、ゲームバランスや操作性に厳しく指摘する輩が多いのもまた事実。そんな中ゲームシステムの完成度において、マニアより抜群の支持を受けているシリーズであり、漸くPS版として登場したのがこの『いただきストリート ゴージャスキング』だ。このシリーズの初出はファミコンで、ゲームデザイナーが『ドラクエ』シリーズの堀井雄二氏であったのが当時話題となった作品だが、現在においてもこのシリーズが圧倒的に支持されているのが決してブランドに頼ったモノではなく、移動マスを周回し目的を達成する形式のコンピュータボードゲームの教科書的存在となっている程、システムが非常に良く考えられている。本作品の基本となったモノポリーは大半の人間が既に名前ぐらいは聞いていると思うが、盤上の土地マスを購入し、土地のレンタルや資産の売買により、最も金持ちになった人間が勝利するというシステムで、欧米では必ず一家に1セット置いてある程一般的なゲームだが、勝利への手段において、物件マスの取得と交渉のウエートが非常に大きく、プレイヤーの戦略思考の選択肢が極めて狭い所が、一般にこのゲームの「バランスが悪い」と称される部分であった。そこでこの『いたスト』において、土地売買以外に、「株の取引」という概念をもたせ戦略の幅を広げる事ができた所がとにかく面白かった訳だ。運悪く物件が手に入らなかったプレイヤーは、盤上マップ全体の市況動向を判断し、株を売買することで、トップの勢いに便乗することや、逆に対戦相手の資産を操作したりする事で充分改めて勝利を狙うことが可能となっ

たのだ。又従来のボードゲームのコンピュータ化では、せいぜいコマの移動や対戦相手の再現、「銀行」役の煩わしいお金の出し入れ等を肩代わりしてくれる程度で、特に紙の盤上でも再現可能でしかなかったのが、めまぐるしく変動する資産など、「盤」のパラメータを複雑に処理させることで、モノポリーのシステムを非常にコンピュータらしくアップトゥデートさせる事に成功させたところに圧倒的な革新性があった訳だ。また、CPUを入れた4人対戦の設定や思考の調整など全体の仕上がりの素晴らしさに、このシリーズはFC、SFC版と高い評価を受けた、というのがまあ今までのお話。


天国にも地獄にもなるエリア、ハワイ。この存在がアメリカ面を一層面白くしている。

ファンにはうれしいFC版の面の復活

と、いう訳でこの『ゴージャスキング』は、今回何より『いたスト』フリークを喜ばせた点はバランス的にSFC版以上とまで言わしめたFC版のマップを再現させたことだろう。ギャンブル性やゲーム進行最もテンポの良い「アメリカ面」が、再びPSで遊べる事に驚喜したひとも多かっただろうが、全マップを一通りプレイすると、当初のFC版が非常に良く練られたマップである事に今更ながら気づかせられる。新しく追加されたマップが、単にプレイ時間を冗長させる程度のモノでしか無かったのかと思わせる程、マス数や配置が絶妙なバランスの元に設計されているということなのだろう。本作品ではじめて『いたスト』にふれた方はイキナリ広い面で遊んで辟易せずにぜひストリート2、7、15、16あたりを遊び倒してから上限マキシマムのバトルロイヤルをやって戴きたいところ。

ところで今回初めてCD-ROMとなったのだが、その辺はやはり、制作者がゲーム中の読み込みに関する懸念を考えており、音声仕様をバッサリ切り捨て、読み込み発生を極力抑える為の策として、オプションモードで、本編中のサブゲームをメモリの軽いひとつに固定し、メイン画面からの切り替えを軽減するという策が、テンポにうるさいマニアに歓迎される仕様となっている。また、今回CPUプレイヤーが成長するのも、長く遊ばせる手段として、新規仕様は評価すべきと言える。

ただ、追加された新モードである「すごろくモード」に関しては、非常に残念な印象を残している。提示した褒美がCPUの追加など必要以上に魅力的であった分、サイコロの升目等感覚的に美しくないコンピュータの乱数に辟易させられたひとも多かっただろう。本編をより楽しく遊ばせる演出だった「おまけ」がプレイヤーにとって単なる余計な障害の蛇足的仕様になってしまったのが非常に残念だ。個人的な苦言を申せば、やっぱ双六モードで手に入れたプレイヤー以外コスチュームが選択できないのは心が狭くないか？ プレイ時間を引き延ばすために無意味に障害を追加し続けられるのは、プレイヤーの先細りを生む要因として、今後の展開をぜひ一考願いたい。財テクなのかボンビー擦り合いなのか結論を出せず根本的なアンバランスを内包したまま追加仕様を繰り返す『桃鉄』シリーズに対し、この『いただきストリート』はコンピュータボードゲームの理想的なスタンダードとして素人からマニアにも嬉しい健やかな「進化」を期待したい。

PROFILE

加藤サイ九郎（かとう・さいくろう）

1968年生まれ。ゲーム企画兼プロデューサー。たまに色んな文章も書く。超常現象業界の大人の汚さ具合とマニアのボクちゃんっぷりに否定派も肯定派も最近辟易。それよか社会の常識勉強してホントニ！

関連作品

ザ・モノポリーゲーム2（TBG）
メーカー：トミー／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,500／発売日：'95年3月31日
世界的なボードゲームの定番『モノポリー』のSFC版の2作目。コンピュータキャラの思考ルーチンなどがなかなかよく練られた作品。『いたスト』ほど派手な展開は望めないが、『モノポリー』の魅力は十分に味わえる。

東京魔人学園剣風帖

陰と陽の思想が織り上げた人間ドラマのタペストリー

ひっそりと発売されたにも関わらず、一部で熱い支持を受ける本作。その中では、オカルト色が濃いが、そこに引きずられることなく魅力的なドラマが展開されていた。

カツラ珪　プレイ時間●52時間

いやはや。これほど魅力的な濃いゲームだとは知らず、ナメてかかってました、ごめんなさい。

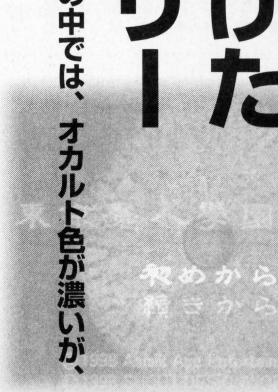
だって、「アドベンチャーとS-RPGがセットになったゲーム」と聞けば、ちゃんと作り込まれてる？　と疑ってみたくもなるじゃない。学園もので、仲間キャラが20人以上もいて、しかも舞台となる高校がその昔陸軍の訓練施設だったなんて言われたら、それこそ『サクラ大戦』のパクリじゃない？　盛り込みすぎじゃないの、バランス面は大丈夫？　と、いらん心配をしたくもなるってもの。ところがどっこい、このゲームは単なるキャラものでもなければ、いいとこ取りの寄せ集めでもない、なんとも分厚い世界観に裏打ちされた「超大物・学園時代ドラマ」なのであった。

まずひきこまれるのは、第壱話を終えた時点で見られるタイトルロール。時代劇調の音と絵に登場人物たちの学生服姿がかっこよくマッチして、琵琶の音の合の手もシブい！　この和風のオーソドックスなトーンをベースに、古代のシャーマニズムから陰陽道の話、時には風水の竜脈の話、またあるときは狼男に果てはブードゥー教と、洋の東西を問わぬ様々なオカルティズムの思想が描かれていく。そう、まさに思想のてんこ盛り！

でも、ひとつひとつの思想の背景を、オカルト研究会の少女や武道の師匠といった「その道に詳しそうな人物」に喋らせることで、無理なくシナリオにとけ込ませている。それに、一話ごとに一応事件は解決していくので、前回が日本の武家社会の因縁の話で、今回が欧州の秘密結社の話だったりしても、メリハリこそ感じられるが違和感は皆無。

そして、こんなにいろいろな思想をごちゃ混ぜに描いているのに、全体を通しての骨格が太くしっかりしているので、プレイヤーの心をがっしり掴んでしまう。その骨格とは、マニュアルに「陽と陰のジュヴナイル」と題されているように、何事にも裏と表があるということ。なるほど、どんな宗教も思想も、人の心の善と悪の葛藤を論じないものはないのだから、これを横糸にしている限り、さまざまな知識でプレイヤーを翻弄して終わり、という「てんこ盛り」にありがちな失態には陥らない。

ドラマの流れもなかなかいい。個々の話は、いくつかの選択肢を選びながら会話を読み進めるアドベンチャー部分と、敵に出会って戦闘となるS-RPG部分とで構成されている。アドベンチャー部分では、選択肢による話の分岐はほとんどないものの、ときによって、仲間になるはずのキャラが入らなかったりもするので、適度な緊張感がある。高校の教室での日



常会話からやがて事件に遭遇し、ちょうどゴールデンタイムの1時間ドラマなら20時45分になったところでBGMが盛り上がって戦闘に突入！　という感じ。このサクサクしたテンポが快適。

さすがに連続して何話も進めてしまうと、2枚組CD-ROMのうち1枚目では、ビデオ録画したドラマをたて続けに見るようで多少のダレはあるものの、1枚目の終盤では手に汗握るクライマックスもあり、醍醐味は十分。また2枚目に入ってからは、ひとクセもふたクセもある人物が矢継ぎ早に登場し、それぞれが物語の核心にかかわる事情を持っていたり、広範囲に及ぶ強力な攻撃の使い手だったりで、キャラとしての使い勝手も思い入れも、前半のなじみのキャラらに負けず劣らない。レベル面でも、遅れて入ったメンバーは調整がよくなされていて不自由しない。S-RPG部分の戦闘は、マップもそう広くなく若干凄みに欠けるが、ボスの一撃が強力で、一応は、間合いを測りながら戦略を立てるといった技術も要する。



感情表現は8つに細分化されている。

また、ストーリーの縦糸は、高校3年で真神学園（魔人学園との異名もある）に転校してきた主人公の、卒業までの1年間を追った話で、夏休みやクリスマスのイベントもあって四季が感じられるのがいい。そのうえ、時間の経過に従って仲間との友好度が変化し、それをさりげなくプレイヤーに実感させるつくりも泣かせる。友好度は、アドベンチャー部での会話選択や、戦闘中の戦いかた（方陣技という、数人での混合技を使うと友好度がアップ）で変化するマスク値だが、主人公への呼びかけがニックネームに変わったり、イラストの表情が変わったり、戦闘で援軍として呼んだ時に登場するターンが早くなったりと、その存在意義は、雰囲気の面でも実践面でもよく生かされている。

なんとなくマニアックな層にしか受けていない印象もあるが、文字が細かくて読みづらいことを除けば、システムは親切設計だし、「旧校舎」という階層無制限のダンジョンで好みのキャラを強化することも手軽にできるし、なんといっても、男女問わず、かっこいい生き様の人物や美形キャラがこれでもかというほど登場するので、かなり許容量の広い作品なはず。

そして、ここには「世紀末に震撼する日本の首都東京の危機を救う」という、誰にとっても無縁とはいえない大主題もある。よくある設定ではあるが、類似のゲームの追随をゆるさないほど実在の場所や神社仏閣が多数登場し、おそらくは文献などによる細かな取材に基づいて場所のいわれや歴史を丹念に描き込み、そこへ独自のフィクションを重ね合わせてあるのだから、ちょっと格が違う。

これはもう、一流の時代劇顔負けの深いドラマだ。それも、アニメのわかりやすさと、戦闘シーンで自らキャラを動かすという能動性を兼ね備えたゲームという媒体でなければ、複雑怪奇にならずに幾多の思想を縦横無尽に盛り込むことなど容易でなかっただろう。

第一、様々な思想を織り込んでおきながら「節操がない」という結果に終わらず、納得させられてしまうのは驚くべきこと。それは、独自の宗教を持たないばかりか神道と仏教をわざわざ習合してしまうようなこの国の奇妙な柔軟性について、作者が熟知していたからであろう。あっぱれである。

PROFILE

カツラ珪（かつら・けい）

1965年生まれ。
趣味は競馬と書道。好きなRPGは女神転生シリーズ。風水とか陰陽道とか東洋思想系の言葉に弱い。

関連作品

サクラ大戦（ドラマチックアドベンチャー）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：￥6,800／発売日：'96年9月27日
いわずと知れたサターンの代表作。作り込まれた本編もさることながら、人間の感情を表現することに長けたインターフェイスは、後の作品に大きな影響を与えているようだ。

東京魔人學園剣風帖（AVG+SLG）
メーカー：アスミック・エース エンタテインメント／機種：プレイステーション／
価格：￥5,800／発売日：'98年6月18日

LSD

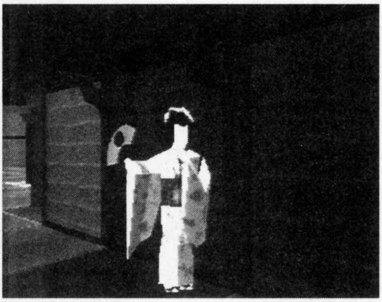
夢を体験させる「ドリーム・エミュレータ」。ゲーム機の別の使い方を模索したは良かったが

クラブ／テクノ・カルチャーの影響下に生まれ、ごく一部では評価もされた『LSD』。さて、その真価は？

編集部　小野塚　プレイ時間●6時間

以前、ある知り合いが急にクラブ通いを始めたと思ったら、「いやーLSDをやるとさァ、遺伝子をさかのぼっていけるんだよね」などと意味不明なことを口走り出して、非常に困った覚えがある。

　このソフトの名は、ずばり『LSD』。「ドリーム・エミュレータ」と称されたこのソフト、曰く「いろんな非日常的な体験をすることで、気持ちよくなったり、気持ち悪くなったりするためのソフト」だという。具体的な内容は、用意されたいくつもの3D空間の中を歩きまわり、その場その場の風景や配置されたオブジェ等を眺めていくというもの。フィールドの縁や壁、点在するトンネルの入り口など、あらゆる個所にリンクが張られており、違う空間へ幾らでも飛んでいくことができる。要は、断片的な情景を無作為な順序で見せることによって、日常の論理をなし崩しにし、体験者にある種の酩酊感を得させようという試みなのだろう。こういった試み自体は決して新しいものではなく、古くは象徴主義者やシュールレアリストなど芸術方面の人間によって試みられてきたもの（例えば有名な作品ではルイス・ブニュエルの映画『アンダルシアの犬』や、ランボーの詩集『イリュミナシオン』など）。これをテレビゲームという枠組みに持ち込んだ、その着眼点は大いに評価できる。こういった試みを行うには、ハイパーテキスト的なことが得意なテレビゲームはまさにうってつけのメディアだからだ。



オープニングのBGMをμ-Ziqなどのテクノ系が担当。

　ところが、先達たちの作品に比べて、この作品、提示される幻想の数々があまりにも稚拙すぎた。とびはねる紙相撲の力士や顔に手足だけ生えた生き物、腸の中みたいな洞窟や三歳児が描いたような顔で一面埋め尽くされたフィールドなど、まるでシンナー中毒の中学生の妄想並み。随所に感じられるクラブ・カルチャーの中途半端な影響も鼻につく。これだったら、日頃我々の見ている夢の方が遙かに楽しいし、切ないし、凶々しい。

　全体的に「ひとに見せる作品」を作るという意識が感じられず、非常に自堕落な印象を受けた。テレビゲーム機のゲーム以外の使用法を模索した姿勢は良かっただけに、単なる「奇ゲー」になってしまっているのが残念である。

PROFILE

編集部　小野塚

1974年生まれ。薬物絶対反対の編集部員。なんかドラッグやってる奴って若者として逆に優等生ぽくてカッコ悪いような気がしませんか？

関連作品

アクアノートの休日（ETC）

メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：￥6.800／発売日：'95年6月30日

飯田和敏の出世作で、青い海の中をたゆたい、魚たちとコミュニケーションする、只それだけのゲーム。心象的で静かな世界が印象に残る。

LSD（ETC）　メーカー：アスミック・エース・エンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：￥4.800／発売日：'98年10月22日

GAMESOFT REVIEW

ルパン三世 ピラミッドの賢者

ポリゴンによるルパンの動きに味はあるが、長時間プレイするには厳しい作品

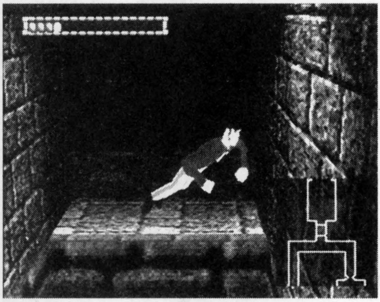
あのルパンが3Dポリゴンで生まれ変わった!……が、パッと見こそ愉快なもののゲームとしての面白さは見当たらなかった『ルパン三世 ピラミッドの賢者』。

天野譲二　プレイ時間●15時間

過去何度もゲーム版を買う度に辛酸を舐めさせられたルパン三世ファンは、まるで（マークⅢ版を除いて）まともなゲームを期待しては裏切られ続けて終わった『北斗の拳』ファンのような思いで本作を注視していたことでしょう。

東北新社の『ルパン三世 ピラミッドの賢者』は、デモアニメを交えて3Dポリゴンのルパンがフィールド（正確に言うとダンジョン）を縦横無尽に走り回る！　目黒祐樹のルパンが！　田中邦衛の次元が！　伊東四朗の銭形が！　出てこねぇぞ、カネ返せ！……などというアホは無視、無視。

盗み出した古文書に書かれた、巨大なピンクダイヤモンド「ムイランの瞳」。ルパンと次元・五右衛門はこれが眠る「逆さピラミッド」に潜入した……。基本ストーリーはこんな感じで、肝心のゲーム自体は前述のようにオール3Dポリゴンのダンジョン内を、宝物を探してゴールにたどり着いてステージクリア、という段取りです。ダンジョン内は敵キャラやトラップを避けたり倒したりしていかなければなりません。まあ『トゥームレイダース』式というやつですね。ただし画面やキャラクターグラフィックの粗さやガクガクした動きと相まって、長時間プレイはつらいです。その代わり、視点を自由に変えられるのはグッド。視点が固定で画面隅や、建物の陰で敵と戦わざるを得なくなる某『アローン・イン・ザ・ダーク』もどきゲームや某でっかいゲームよりはこの点ではマシです。



空中を泳ぐルパン。細かい芸は効いているが……。

ゲームのテンポはもったりとしすぎていますが、さすがキャラゲー。ルパンは何かアクションする度に「いてぇーな。いてぇーな」「あら～っ」「ウッヒッヒッヒ～」などとらしい台詞を呟き、穴の上でジャンプして向こう側に着かない時は、ボタン連打すれば空中を平泳ぎして無理矢理到着し、見ている分には大いに笑えます。

もっとも次元や五右衛門はパワーアップアイテム並みにたまに助けに来るだけ、不二子ちゃんはステージ切り替えの静止画のみの登場で、プレイしていて孤独感が募るのみ。ルパンってこんなに寂しくて暗い作品だったっけ～？　ノリの良いデモと比べて、このゲーム部分の寒さがズンと心に堪える一品でした。

PROFILE

天野譲二（あまの・じょうじ）

1967年生まれ。雑誌編集者兼物書き。映画もゲームも好きだが、映画的と抜かすムービー偏重のゲームは嫌悪の対象。HPは http://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

関連作品

トゥームレイダー2（A・AVG）
メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア/ビクターソフト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年1月22日
イギリスのソフトメーカー、コアデザイン社が8年もの歳月をかけて制作した傑作アクションAVGの続編。来年には早くも『Ⅲ』の発売が予定されている。

ルパン三世 ピラミッドの賢者（A・AVG）　メーカー：アスミック・エース エンタテインメント／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'98年8月6日

ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～

様々な要素のアレンジの妙 中毒性の非常に高い佳作だ

多数発売されている『ポケモン』的ゲーム。上辺だけを真似た作品が多いなか、この作品はそれとはひと味違う面白さを提供してくれる。

編集部　古庄　プレイ時間●65時間

また『ポケモン』の真似ゲー登場か!?

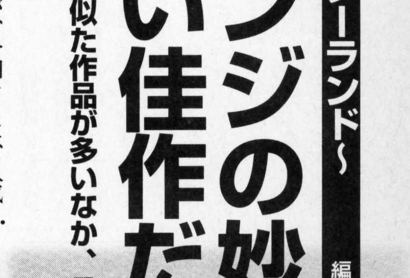
『ポケットモンスター』の成功の後、それはたくさんのモンスターが出てきては、缶詰にされたり、まぜっこにされたり、レースをさせられたり。しかし本家を越えるような面白さを提供したゲームは残念ながら、なかった。そしてこの『ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～』もそんな中の1本、「ドラクエ使ったポケモンでしょ」的な印象を持たれていたといえる。実際のところはどうだったのだろうか。

この『ドラクエモンスターズ』は、もともと『ドラクエV』から導入された、モンスターを仲間にするというシステムを、独立した一本のゲームにまとめた作品だ。物語の主人公は『ドラクエVI』に登場したテリー。さらわれた姉ミレーユを追って異世界へとやってきた主人公は、姉を取り戻すため、舞台となるタイジュの国のあちこちにあるダンジョンに潜っては、モンスターを仲間にしそれを配合してより強いモンスターを作り出しながら、タイジュの国の代表となるモンスターマスターを目指す。

このゲームのキモとなるのはやはりモンスター集めと配合である。前述したように、モンスター集め自体はドラクエシリーズではおなじみだが、今回そこに、人気RPG『女神転生』シリーズの合体ともいうべき、配合という新要素が加えられている。集めたモンスター同士を組み合わせることで、両親の能力と、祖父母（いればの話）の一部の能力を受け継いだ新しいモンスターを作り出すことができる。先にメガテンを引き合いに出したように、この配合という概念自体はそれほど斬新という訳ではない。だが『ドラクエモンスターズ』の配合には、おそるべき中毒性があるのである。困ったことに。

「配合」の持つ強力な中毒性

このゲームでのモンスターの強さを決めるもの、それは特技とパラメータだ。特技とはドラクエシリーズでおなじみの呪文と「あまいいき」や「おたけび」といった技をあわせたものの総称。各モンスターが覚える特技はデフォルトで決まっているのだが、それを配合によってプレイヤーの好きなようにカスタマイズできるところに面白さがある。ゲームを進めていく中で見つかる、自分の育てているパーティに足りない特技や、敵の使う魅力的な特技。それら全ては、配合をおこなうことで自分のものにできる。何を覚え、それを3匹のパーティメンバーのどのモンスターに覚えさせるか。そこに



プレイヤーなりの戦略と思い入れが入り込む余地が生まれる。一体のモンスターが覚えられる特技には限りがあるのだが、逆に限りがあることで、どの特技を残していくかを考える楽しさも生まれている。回復と強力な攻撃呪文両方を使えるモンスターを作ることも、補助系の特技しか持たないモンスターを作ることもプレイヤーの思うがまま。パラメータにしても同様で、より高いパラメータを持つモンスター同士を配合させれば生まれるモンスターはますます強くなる。同じモンスターでも配合前の親の状態によって能力は大きく違ってくるのだ。



配合と育成。このゲームの面白さは全てここにある。

なぜ人はこうも DQモンスターズにハマルのか

こうしたモンスターづくりの幅の広さ故に、プレイヤーが自分のパーティについて、高い理想を掲げれば掲げるほど、それまでに必要な段階は煩雑に、かかる時間は多くなっていく。だが、その過程は決して面倒には感じられない。逆に楽しすぎるのだ。その理由の一つに、配合によって生まれるモンスターのレベルが1に戻ってしまうことがあるように思う。自分のモンスターのレベルが上がっていくと共に、狙った特技を覚えていく自分のモンスター。親のレベルを高くしておけばパラメータの上がりも速い。プレイヤーが様々に思考をこらし時間をかけて通ってきた道のり。これを、レベル1に戻ったモンスターを再び育て上げる中でプレイヤーに気持ちよく再確認させてくれる。

『ポケモン』と違って、配合することでモンスターを潰さなくてはならない部分に抵抗を感じる人もいることと思う。確かに仲間としてのモンスターへの思い入れを無視しなくてはならない部分も多い。一つの技を欲しいがゆえにそのモンスターを捕まえて配合ダネにしてしまうこと多々ある。だが『ポケモン』におけるモンスターは仲間であり、それぞれに個性のあるモンスターを仲間にし、その仲間をどう組み合わせて戦っていくかというところに一つの面白さがある。一方この『ドラクエモンスターズ』の面白さは子供を育てる面白さなのだ。孟母三遷ではないけれど、それこそ教育ママにでもなったような「この技は家の子にも覚えさせなきゃ」とか「この子と配合すればウチの子はもっと強くなる」といった感覚。少しエゴイスティックな部分もあるけれど、それだけにプレイヤーの思い入れも強くなる。もともとの狙いが違うのだ。

慣れ親しんだ『ドラクエ』の世界、そしてモンスターたちを使っていることで非常に入り込みやすく、また親しんでいるが故に、たとえば「超強力スライムを作ってやるんだ」といった歪んだ遊びもできる。また配合、モンスター集めの他にもおなじみの「ちいさなメダル」集めなど、様々な要素が取り込まれている。ゲームのボリュームも驚くほど大きい。現在60時間以上遊んでいるが、いまだゲーム全体の半分しか見ていないような気がするほどだ。

オリジナリティという点でいえば確かにそれほど高くないかも知れない。だがこれまでのゲームにあった要素のアレンジの巧さ、そのレベルはとても高い。このゲーム、非常に遊べるゲームである。

ちなみにこれ、是非ゲームボーイカラーで遊んでください。思い入れの深さきっと変わりますよ。

PROFILE
編集部　古庄

1968年生まれ。『ポケモン』、『シレン』、『メダロット』とGB集めもの系は殆どプレイ。新しいGB本体が出るとつい買ってしまう。スケルトンはおやじの持つものといわれ、ちょっと気落ちしている。

関連作品

ポケットモンスター（RPG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,980／発売日：'96年2月27日

虫取りに発想を得た、子供心をくすぐるモンスター集めRPG。ピカチュウなどの人気キャラを生み、TVアニメや映画など幅広い分野で活躍。続編の登場が待たれる。

ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～（RPG）　メーカー：エニックス／機種：ゲームボーイ／価格：¥4,900／発売日：'98年9月25日

超鋼戦紀キカイオー

「TVロボットアニメ」のノリをそのまま再現 半面、対戦ゲームとしては厳しかった作品

誰もが子供の頃に熱中した「ロボットアニメ」のテイストを凝縮し爆発させた本作品。対戦ゲームとしてはイマイチだが、好きな人には堪らない魅力を備えていた。

角田秀明

プレイ時間●80クレジット分

『マジンガーZ』『ガンダム』『ボトムズ』など、多くの人々の心に刻まれたロボットアニメたち。その古き良き世界を格闘ゲームというジャンルで再現したのが『超鋼戦紀キカイオー』（以下キカイオー）だ。

本作品の特徴は、時にカッコよく時にバカっぽい演出にあるだろう。1人プレイでゲームを始めると、各キャラとの勝ち抜き戦が楽しめる「ヒーローチャレンジモード」と、ロボットそれぞれに用意されている「ストーリーモード」の2つのゲームモードのどちらかを選択することになる。特に「ストーリーモード」は、アニメ番組を意識した作りになっており、物語は全6話仕立てで、1話ごとにサブタイトルまで用意されている凝りようだ。今までカプコンは、アニメ的な演出をいろいろとゲームに盛り込んできたが、本作品ではそのアニメ的演出を全面に押しだし、対戦格闘ゲームの欠点である単調な対CPU戦を、従来の作品に比べ、より楽しませることに成功しているのだ。



ロボットの設定やモーションは良く出来ているのだが。

しかし、対戦格闘ゲームの醍醐味である対人戦となると『キカイオー』は大きなハンデを背負ってしまう。

まず、プレイヤーの障害となるのが、対戦の最も重要なファクターである「駆け引き」の面白さが理解しづらい点だ。3D的な攻防（軸ずらし）と2D的な攻防（避け攻撃）が混在しており、イマイチ整理されていない印象を受ける。また、上・中・下段という概念がなく、駆け引きが単調（良く言えば豪快なのだが）なのも対戦ゲームとして面白みに欠ける理由である。

さらに、操作方法がレバー上下で軸移動、ボタンでジャンプという特異なものになっている。これは斬新であるのだが、操作方法の斬新さにシステムが馴染んでいない印象を受けた。

結果、『キカイオー』は残念ながら対戦格闘ゲームとしては盛り上がりに欠ける作品だった。演出に優れ単調だったCPU戦に一石を投じたのと、既存の対戦格闘ゲームの枠から脱却しようとした試み（成功したと言い難い）と、一部熱狂的なファンを獲得したことが救いだったように思う。

PROFILE

角田秀明（つのだ・ひであき）

1975年生まれ。最近はちょっと『ZERO3』に浮気していて『鉄拳3』の腕が下降ぎみ。最近のマイブームはPSの『仮面ライダー』。技の判定などはメチャクチャだけど、一晩は笑って過ごせる一発性の高いゲームっす。

関連作品

サイバーボッツ（格闘ACG）
メーカー：カプコン／機種：セガサターン／
価格：¥5,800／発売日：'97年3月28日

カプコンがリリースしたロボット2D格闘ゲーム。サイバーなロボットたちが繰り広げる躍動感・疾走感・暴走感あふれるハイパーバトルはシビれる。セガサターンと共に保存しておきたいソフトだ。

超鋼戦紀キカイオー（格闘ACG）　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

GAMESOFT REVIEW

スパイクアウト

格闘ゲームシーンに新たな風を吹き込もうとした野心作

アーケードシーンにおける対戦格闘ばかりの現状を良しとせず、『スパイクアウト』は協力プレイの面白さを模索したが……。

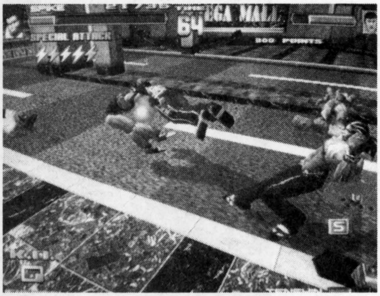
重田秀一

プレイ時間●96クレジット分

アーケードにおいて未だ対戦格闘ゲームが多い中、『スパイクアウト』は新しいネットワークゲームと銘打ってセガからリリースされた3Dアクションゲームである。

このゲームは、2Dアクションゲーム『ファイナルファイト』や『ダンジョン&ドラゴンズ』等に見られた、協力プレーを前提としたストリートファイトを味わえるタイトルである。このゲームのフィールドは一つ一つが広く設定されており、その中を自由に移動でき、闘うことが出来る。また、フィールドの形に高低差や遮蔽物などがあって現実の街並みや屋内などがもっともらしく構成されている上、敵の服装などのセンスにも現実感を持たせており、より身近な実在感を感じさせる作りとなっている。

格闘部分を見ても技の多彩さ、ビートボタン・チャージボタンの連打・タメ技から出来る様々なコンボ、全方向での戦いの局面など爽快感を求めてガンガン闘っていける楽しめる作りで、馴れてくると、敵との間合いや、地形を利用した奥深い戦い方が出来るなど、基本的なゲーム部分の作り込みは充分になされている。



相手を叩きのめす際、ズシリと響きが伝わってくる。

では売りとなっているネットワークゲームと銘打っている通信対戦部分はどうか。残念ながらこれは、前出した『ファイナルファイト』タイプのゲームと何ら変わりないモノとなっている。ネットワークゲームと言えば、プレー中の仲間との一体感が醍醐味であるが、このゲームではコミュニケーションする手段がなく、そのため、個々が独立したプレーを行っているようにしか感じられない。おそらくセガとしては、コレまでの対戦格闘の波の中、以前にもあった協力してゲームを解く集団性の面白さを求めたのだろうが、3DMAPの広さ・自由度も仇となり、複数でプレイしているのに心は孤独という、いびつなモノとなってしまっている。もし、このゲームにコミュニケーションをはかれる手段があったなら、それは正に新しい格闘ゲームの誕生だったはずである。スタートボタンに「ヘルプ！」の一言があるだけでも大きく違っていたのではないだろうか。

この『スパイクアウト』が見せる新しい演出によるネットワークゲームとしての次なるステップに非常に期待したい。

PROFILE

重田秀一（しげた・しゅういち）

現在ある大手ゲーム会社に勤める造形屋。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろいろなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりはまりたいと思うこの頃。『スパイクアウト』攻略では少し手を痛めました。

関連作品

D&D　タワー・オブ・ドゥーム（ACG）
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'94年

カプコン版D&Dの第1作。TRPGのシステム継承や、4人同時プレイの役割分担(戦士が攻撃・防御を引き受け、魔術師が後方で魔法を唱える等)の面白さがすでに採り入れられている。続編も出た。

スパイクアウト（格闘ACG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'98年

弾銃フィーバロン

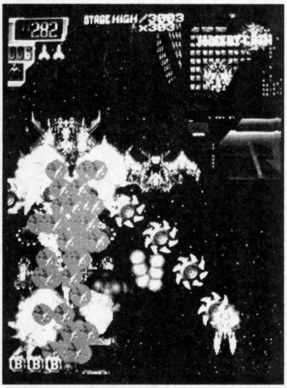
「佳作」という言葉が相応しい、理念に基づいて制作されたSTG

「原点回帰」「70年代のノリ」をコンセプトに掲げた『弾銃フィーバロン』は、しっかりとした理念とゲームバランスに支えられた作品だった。

円山忍　プレイ時間●40クレジット分

CAVEの新作『弾銃フィーバロン』は、「STGの原点回帰」のコンセプトの元、綺麗にまとまった佳作STGに仕上がっていた。

「原点回帰」というコンセプトで創られたこのゲームは、ただ古いゲーム性をそのまま持ってきただけのゲームではなく、しっかりとした理念によってシステムが形成されているのに注目して頂きたい。まず自機システム。自機は3種類（＋α）からセレクト出来るが、「自機のスピード」も機体個別にセレクト出来る。次に得点システム。敵を倒すと降ってくる謎の人間を回収すると得点倍率がどんどん上がっていく（もちろん逃すと元に戻る）。それらは大量に出て、なおかつ画面下でバウンドした後、上方に向かうという動きをする。つまり、すべてを回収する為には自機の早い機体が有利なのだ。そして弾。最近のハヤリである「遅弾高密度バラマキ系」ではなく「速弾自機狙い系」を基本として、ある思想の元としてバラエティ豊かな弾が飛んでくる。その思想とは「自機を拘束する弾道」、つまり2方向に自機を挟み込む軌道等、自機をその場に縛る様な弾である。この弾道の存在が大量に降り注ぐ得点アイテムの回収を困難にさせ、速い自機の難易度を上げているのである。「自機のスピード」「弾の軌道＆スピード」「得点システム」、この3要素を上手く絡め合わせる、という制作者側の理念が創り上げたゲーム、それが『弾銃フィーバロン』というゲームなのである。



降ってくる人間を回収。ありそうでなかった得点システムだ。

その他にも細かい部分の仕様（自機が近づくと縮小する得点表示や残ボンバー表示etc）が美しいゲームなのではあるが、多少残念な点も見られる。まず「フィーバロン」という奇怪な名前の割にはハジけてない。確かに70'sディスコサウンド等それらしい部分もあるが、結局ゲーム中に出てくる敵デザインが「いつものアレ」なので代わり映えせず、中途半端な印象を受けるのが残念である。

その他にも多少マンネリズムの感も否めない等いろいろ言いたいこともあるが、あくまでこれらは枝葉末節。しっかりとした理念とゲームバランスに支えられたこのゲームには、「佳作」という言葉が相応しいと思う。

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

某社開発のSTG大好きプログラマー。最近の期待作は体験版をやった『R・TYPEΔ』。しかし「1面に凝りすぎてそれで息切れせんやろか？」とちょっぴり不安も。この号が出る頃には発売されているのだが、果たして？

関連作品

怒首領蜂（STG）

メーカー：アトラス／機種：セガサターン／
価格：¥5,800／発売日：'97年9月18日（「サタコレ」版もあり）

CAVE制作による縦スクロールSTGの移植作。移植度は非常に高く、熱い点数稼ぎや熱い弾避けを存分に楽しむことができる。ただし小さなTV画面では楽しめないので注意。

弾銃フィーバロン（STG）　メーカー：CAVE／機種：アーケード／発売日：'98年9月中旬

GAMESOFT REVIEW

Dance Dance Revolution

人間の原始的欲求に訴えかけるダンス体感シミュレーション

音楽に合わせてパネルを踏むだけの単純かつ明快な『ダンスダンスレボリューション』。その人だかりをつくるほどの魅力とは何か？

葉月操　プレイ時間●100クレジット分

最近、街の大型アーケード内の一角で、音楽にのって踊っている人と、それを囲む人だかりを目にすることがある。彼らがプレイし、注目を集めているゲーム、『ダンスダンスレボリューション』（以下『DDR』）。音楽にのって画面に現れる矢印マークに合わせて、ダンスフロア仕立ての矢印パネルをステップして踊る、ダンス体感シミュレーションゲームだ。

対戦ゲームが主流となるアーケード業界では、昨今、一般客に「やりたい」と思わせるゲームが少なかったことから、行き詰まりを見せていた。そんな中、クールなDJシミュレーションゲーム『ビートマニア』が発売される。ゲームマニアだけでなく、一般客も、のめり込むことが出来るこの作品の登場は、行き詰まりを打破するのに一役買うことになった。

『DDR』は一見、足版『ビートマニア』という風に取られがちだが、決して二番煎じの類ではない。『ビートマニア』で得た一般ユーザーへの訴求路線を引き継ぎつつ、「音楽ゲームと体感ゲームの融合」という、ゲームの新しい可能性をまざまざと見せつけてくれた作品であるのだ。



ダンスフロアとなる筐体。現在は「インターネットランキングバージョン」も登場している。

確かに、これまでにも体を動かすゲームは存在したが、『DDR』は「ゲームの性質上、体を動かさなければならない」ものではなく、「音楽に合わせて自分からのってしまう」という、極めて能動的な要素を特徴として持っている。ゲームシステム的に分析すれば、音楽に合わせて矢印パネルを踏むだけという自由度の高い単純なルールが、プレイヤーの思うとおりにステップを踏ませ、自然にダンスに繋がると考えられるが、それだけでは「自分からのってしまう」気持ちは説明できない。

『DDR』がプレイヤーに「踊りたい」と思わせるのは、人間の「音感」という、本能に訴えるものを持つからであろう。人間は、幸せを感じられる音に反応する。原始的欲求と言ってもいい。そこに理屈は存在しないのである。

「恥ずかしいから」といってプレイすることをためらわないで欲しい。一歩踏み出せば、『DDR』は私たちの本能に訴えて「アーケードで遊ぶのはこんなに楽しいんだ」ということを教えてくれると断言してもいいだろう。

PROFILE

葉月操（はづき・みさお）

「警察と右翼とコワい人を敵にまわさないならどんな仕事でもやります」と言って、現在営業中の独立して間もないライター。日本全国どこでも仕事をしたいからと、ノートPCがほしい今日このごろ。

関連作品

ビートマニア（DJSLG）
メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'97年
幅広い層に支持され大ヒットしたDJシミュレーション。現在は3作目まで登場しているが、難度の高さに少々困惑気味。2ndは文句の付け所ないです。

Dance Dance Revolution（ダンス体感SLG）　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'98年　

信長の野望internet

日本のネットゲーム市場を切り開くほどの魅力を持つ国内産SLG登場

誰を味方とし、誰を敵とするか。勝利を得るために、どのような準備をし、どのような動きをすればよいか。ネットゲームは「戦略」に大きな広がりを見せる。

岡村豪志　プレイ時間●100時間

ネットゲームと言われて何を思い浮かべるかと言えば『DIABLO』『ウルティマ・オンライン』『スタークラフト』といった海外産のものばかりだが、それはゲーム王国に住む日本人としては少々さびしいものがあった。だがここへ来て、ようやく道標となりうる国内産ネットゲームが出たのである。それがこの『信長の野望internet』だ。

『信長』と言えば、歯ごたえのあるシングルプレイがウリの重厚複雑なシミュレーションゲームで、ひょっとすると「そういう重いゲームはちょっと…」と敬遠していた人もいるかもしれない。だが今作はこれまでのシリーズ作とは全くの別物になっている。あまりにも複雑だったシステムを大幅に簡略化し、ネットを介した8人までの複数対戦に主眼をおいた作りは実に明快かつ快適で、飽きさせることなく何度でも楽しませてくれる。かといって核となるべき「戦略」の部分がおろそかになっているわけではなく、むしろ通信手段であるチャットそのものをゲームシステムとして盛り込むことにより、事細かな連携戦術を実現させ、あるいは実際の外交手段としても運用できる等、これまでには味わえなかった「戦略」のもうひとつの側面、「誰を味方とし、誰を敵とするか」という部分が実に見事に表現されているのだ。それに加えて陰謀や策謀といったものを簡潔に表現した「書状システム」も、対人プレイによりいっそう深みを与えている。書状、偽書状を使い分けることで、虚実飛び交う謀略の世界に浸ることができるのだ。

インフラ整備の遅れ等の諸問題により、これまではあまり奮わなかった日本のネットゲーム市場だが、この『信長の野望internet』はその狭い市場を切り開くことのできる逸品であるといえよう。「光栄の信長シリーズ」という安心感を与えるブランドを利用することにより、ネットゲームというだけで敬遠しがちだった日本の雰囲気を払拭し、また、サーバへの接続が無料という点でも提供側の開拓精神とも言うべき意気込みが感じられ、これからの展望もまだまだ明るいと思わせてくれる。この先、いくつかの国内産ネットゲームの発売が予定されているが、『信長』と共に、ぜひとも日本の市場を盛り上げていって欲しいものである。



プレイヤーは制限時間以内に戦略的にコマンドを選ばなくてはならない。

PROFILE

岡村豪志（おかむら・たかし）

先月の課金請求に目眩を覚えました。早いうちに固定制に変更せねば。前回の『影牢』の記事を書いているとき、兄に子供が産まれるということをすっかり失念しておりました。冗談なんだから本気にするなよ、兄貴。

関連作品

信長の野望全国版（SLG）
メーカー：コーエー／機種：ファミコン／
価格：¥9'800／発売日：'88年3月18日

『信長』シリーズの中でも最大8人までの多人数対戦が可能な作品。しかし時間のかかり方は半端なものでなかった。プレイ待ちしている間に寝てしまうこともあったっけ。

信長の野望internet（SLG）　メーカー：コーエー／機種：Win95・98／価格：¥7,800／発売日：'98年10月2日

情け無用の編集部員持ち回り企画、ここは地の果て流されて第五回！

あらゆるものの9割はクズである
SF作家、スタージョン

今号の駄作

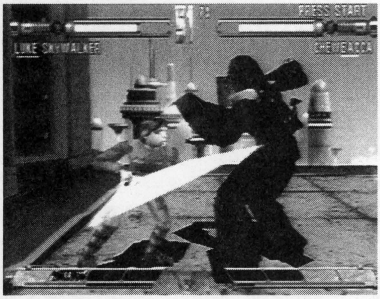
第五弾 スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ

灼熱の太陽が照りつける砂漠を死にものぐるいで駆けめぐり、ようやくゲットした問題用紙を手渡した瞬間、「これを何と読む！」トメさんの残酷なコールとともに出現する「ハズレ」の文字……そんな『アメリカ横断ウルトラクイズ』名物「バラマキクイズ」におけるハズレ問題用紙の如く、手にした者の気力と精神力をゴッソリ奪い去る駄目ソフトたちを断罪する当コーナー。今回の獲物は『スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ（以下テラス・カシ）』です。あの名作『スター・ウォーズ』に登場するルークやハン・ソロ、レイア姫などが闘うという荒唐無稽な3D格闘であります。

「キャラ格ゲーに当たりなし」とはドイツの社会主義者エンゲルスの言葉ですが、確かに原作付き格闘ゲームといえば肝心のゲーム部分がおざなりのシロモノが少なくありません。それが3Dポリゴンとなれば駄作確率はさらに上昇します（例：『覚悟のススメ』『装甲騎兵ボトムズ』『スーパーロボットスピリッツ』『サムライスピリッツ』『修羅の門』）。

そして『テラス・カシ』もまた『ハズレキャラ格ゲー』の殿堂入りしそうな勢いの内容でした。紛う事なき駄作でした。『テラス・カシ』というより「肩す・かし」でした（3点）。

一言で言い表すならば「出来損ないの『スターグラディエイター』」。


ルークのヘッピリ腰はリアルな感じもしますが、どうでしょう。

ポリゴンキャラになったルークがライトセイバーを振り回す姿を見るとちょっとは面白そうな気がしますが、プレイした瞬間に「ダメだこりゃ。次いってみよー」です。

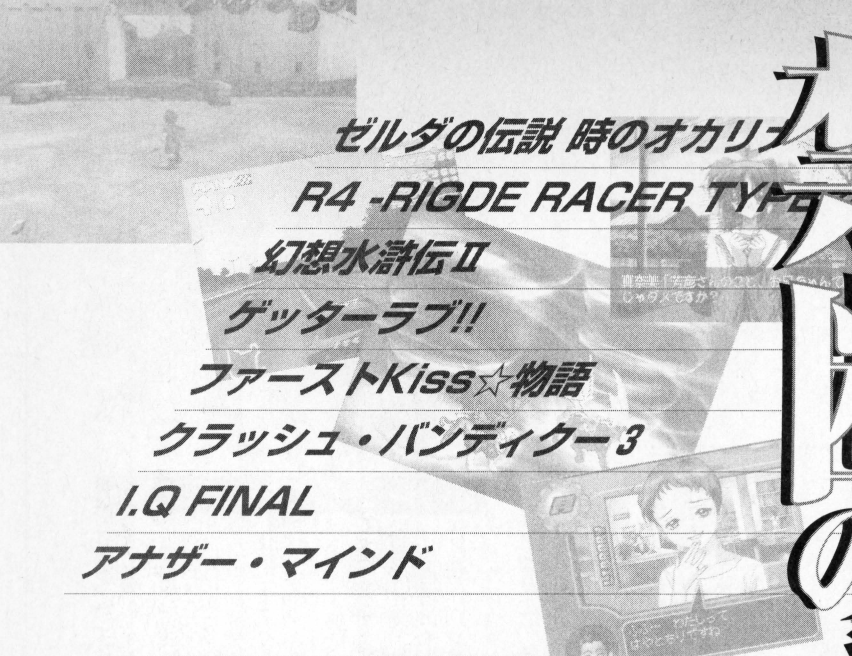
キャラクターは小さい上に動きは重い。キーレスポンスも良くない。コマンド必殺技も出しづらい。ケレン味のないドタドタしたキャラクターのモーション。攻撃を当てても反撃を食らう等の理不尽なバランス。ゲームテンポも悪く、なんのメリハリもないまま進む単調さ。さらにCPUキャラは卑怯なほど強い癖に、勝手にリングアウトすることもある間抜けさ。ただただストレスが溜まる内容で、面白さは少しも感じられません。

こんな恐ろしい駄作を各ゲーム誌がどのようにレビューしていたかというと……「背景をうろつくR2-D2がカワイイ」「背景のスノーウォーカーがいい」「背景のタイファイターがカッコイイ」「背景の……」もういいです。

『スター・ウォーズ』の生みの親であるジョージ・ルーカス氏は、日本のファンが自分たちで作った『スター・ウォーズ』の同人誌を送ったところ「勝手にキャラクターのイラスト使いやがって金払え！」と言ったり、レイア姫のアクションフィギュアに対して「こんな出来の悪い人形を売りやがって回収しろ！」と言ったり（確かにあのフィギュアの顔は『猿の惑星』のコーネリアスみたいでしたが）したという噂があるほど『スター・ウォーズ』の版権管理や関連商品のクオリティチェックには厳しいらしいですが、この大ハズレな『テラス・カシ』はルーカス的にはOKなのでしょうか？（編集部　バイキング松井）

スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ（格闘ACG）　メーカー：ビーピーエス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月23日

禁断の発売前ソフト批評



ゼルダの伝説 時のオカリナ
R4 -RIGDE RACER TYPE 4-
幻想水滸伝II
ゲッターラブ!!
ファーストKiss☆物語
クラッシュ・バンディクー3
I.Q FINAL
アナザー・マインド

さて注目の発売前ソフト批評。企画段階では「どこも貸してくれるわけないじゃん」という声が多かったが、なんとか上に挙がったタイトルを集め、批評することができた。初めての試みにしては注目作が集まったのではないだろうか。多くは、編集部からメーカーへお願いして借りたものなのだが、中にはこちらからお願いする前から編集部に送られてきたソフトも。逆にこちらが心配して、企画の内容をメーカーに確認するというようなこともあった。

さて誤解の無いように、この発売前批評に関しての編集部のルールを記しておこう。批評をおこなう際のルールは発売後のソフトを扱う時と一緒。ソフトに関し、いいたいことがあればいうという姿勢は崩していない。特に発売前という事でネタバレの類に気を使った部分はあるが、面白いところは面白い。つまらないところはつまらないと書くという部分では自由にやらせていただいた。

一部ソフトは既に発売日を迎えているが、実際には発売日前にソフトを借りて批評をおこなっている。また時間内にクリアできなかったものに関してはインプレッションに留め、改めて批評をおこなう予定。取りあえずご報告まで。

それではゲーム批評初の試みの始まりです。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

ゼルダの伝説最速レビュー ROMカセットの中に構築されたハイラルの世界

編集部　古庄

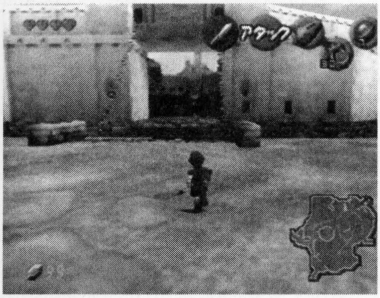
プレイ時間●5時間

待ちにまったソフト いよいよ登場

ようやく発売された『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。かなり長期間、CMが流されていましたが、あの一連のCM、稲森いづみの「かわいい」という感想はともかく、スチャダラパーのボーズの「あっこれかぁ」という、いかにも『ゼルダ』的コメントには参りました。『ゼルダ』といえば些細なことに気付かずに何十分も悩んだりするゲーム。「俺も早く気付いたり気付かなかったりしたいなあ」と思ったものです。

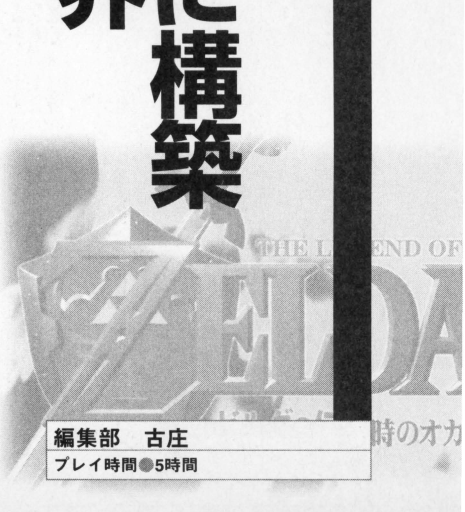
さて今回、この『ゼルダ』を終わらせ批評をする予定でしたが、ソフトを入手できたのが締め切り直前。おまけに簡単にはクリアできないボリューム。そこで数時間プレイしたインプレッションを述べさせて頂きます。あしからず。

ゲームの舞台はおなじみのハイラル。コキリの森に住む主人公リンクは、不思議な大木、デクの樹サマに呼ばれ大きな使命を託されることになります。が、その前に、コキリの森の中を歩き回ってみることにします。3Dゲームと3Dスティックの相性の良さは他の作品で既に証明済みですが、今回も移動には何のストレスもありません。森の中を探索していく中で、リンクの動作が一通り学べるのも任天堂ゲームらしい気配り。3Dということで操作の複雑化が心配されましたが、それは杞憂に終わりました。Zトリガーを使った、Z注目というある種のロックオン機能や、バリエーションの多い戦闘時の行動に確かに最初は混乱します。が、なるべくインターフェイスを直感的にしようという工夫がされており、ちょっと遊べば誰でも慣れるレベルの難易度に抑えられています。


ただフィールドを歩き回るだけで面白い。

変わらない面白さ 素直な心でプレイしたい

さてパズル的要素を持つ仕掛けを一つ一つ解いていくのは『ゼル



ダ』の大きな楽しみですが、今回もそれは変わっていません。ここでのルールはただ一つ簡単なもの。的確な行動で状況に働きかけること。なのに最初のダンジョンでいきなり詰まってしまいました。「まあ剣振っときゃ進めるだろう」と剣を振り続けたり「他の場所に何かあるのでは」とウロウロしたり。リンクの持っているアイテム、リンクにできることを考えれば答えは一つしかなかったのですが、最近アイテムを運んでいけば話が進むようなヌルいゲームを遊びすぎたよう。心が曇っていました。こうすればこうなるかもという子供のような素直な想像力が無いとつらい目を見るかもしれません。さらにいえば、こうすればこうなるだろうということに『ゼルダ』は素直に応えてくれます。



様々な戦い方が可能な戦闘部分。敵をよく見ての対応が必要。

　さて任天堂の64ゲームといえば、完成度の高い一つの世界をROMの中に作り出すのが特徴。今までにも海や宇宙空間、雪山、絵本の中と、様々な世界にプレイヤーを誘ってくれました。この『ゼルダ』も例外ではありません。リアルタイムで昼夜が変わる世界。朝焼けのハイラル城が美しいと聞いて、ゲームの進行そっちのけでじっと朝を待ったこともありました。ですがその時、一つの完結した世界は、それだけでプレイヤーの心の中になにがしかの物語を生むのだと思わされました。このちっぽけなROMの中には、確かにハイラルがあります。僕はこれから始まるリンクの物語にとてもわくわくしています。

PROFILE

編集部　古庄

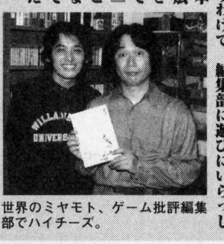
1968年生まれ。ゼルダとの出合いは、友人の家で見たディスク版。その音色に惚れてやたらに笛を吹いていた記憶あり。その後、ＳＦＣ版、ＧＢ版をプレイ。ＧＢ版は詰まり中。カラー対応版で再度始めようと思っている。

『ゼルダの伝説』、その歴史

　『ゼルダの伝説』は'86年。ディスクシステム第一弾ソフトとして登場したアクションRPGの草分け。ディスクシステムのFM音源が奏でる音の美しさには感動。またBバックアップの無かった当時、セーブするということ自体が新しく、またそれゆえのゲームのボリュームの大きさにも圧倒された。その後ディスクで続編『リンクの冒険』('87年)が発売されたが、横スクロールアクションになってプレイ感がかなり変わり、あまり評判は良くなかった(リンクの頭身も上がって可愛くなかったという意見も)。
　そしてSFCで『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』('91年)が発売される。ゼルダといえばこれを思い出す人が多いのではないだろうか。システムを元々のゼルダに戻したこの作品は大ヒット。ゲームの中で、トライフォースがポリゴンで描かれていたのも印象的だった。その後、GB用に『ゼルダの伝説 夢を見る島』('93年)が、また'94年にはFCのROM版『ゼルダ』が発売され、今回5作目となる『時のオカリナ』が発売されることとなった。考えてみると1ハード1本ペースでのリリース。となると次の新作はいつのことになるのか、それがちょっと心配だ(ちなみにGBカラー対応版『夢を見る島』が12月12日に発売を予定)。

宮本茂氏、ゲーム批評編集部に現る！

'98年10月29日、編集部松井と山内の会話。
松井「発売前ソフト批評をやるんだけど、何か借りたいソフトある？」
山内「ドリキャスの『オラ・タン』とか」
松井「ふざけんな京都人」
山内「そうっスねー……やっぱり『ゼルダ』は借りたいっスね」
松井「うん、『ゼルダ』は欲しいよね。でも、借りれるかぁ？」
山内「大丈夫っスよ。任天堂は京都。京都の人はみんなイイ人！」
松井「ホントかよ。やっぱりロクヨンの超大作だし、発売前に借りるのは難しいんじゃないの？」
山内「うーんそうかー」
松井「うーむ………」
宮本「どうもこんにちは」
松井「こんちは。それじゃあスクウェアにアポなしでソフト借りに行くってのはどう？」
山内「……松井さん、松井さん！」
松井「なに？　どうかした？」
山内「あの人……宮本茂さん……？」
松井「ハウッ！(急性心不全で死亡)」
山内「あ、ああ、ああ、みみみ宮本さん、ゼゼゼゼ『ゼルダ』貸して下さい！！！」
宮本「いいよ。広報の本郷に電話してみて」
山内「あっ、あっ、あっ、ありがとうございます！　京都に生まれ育った僕のお陰で今は幸せです！」
宮本「はっはっは」
山内「あの、それと、記念に握手して下さい！」
宮本「はい」
山内「写真一緒に撮って下さい！！」
宮本「はい」
山内「ロクヨンにサインして下さい！！！」
宮本「はい」
山内「友達になってください！！！」
松井「(蘇生) いいかげんにしなさい」
……というわけで、編集部に遊びにいらっしゃった宮本茂さんと広報の本郷さんのお力で『ゼルダ』を借りることが出来ました。めでたしめでたし。


世界のミヤモト、ゲーム批評編集部でハイチーズ。

R4 -RIDGE RACER TYPE 4-

2年の沈黙を破り、更なる進化を遂げた『リッジレーサー』最新作

コンマ一秒を縮めるために、前を走る車を抜き去るために、コントローラを握る手が汗ばむ。『R4』は私たちの期待を裏切ることのない完成度をもった作品だ。

ナガオカキョーイチ
プレイ時間●15時間

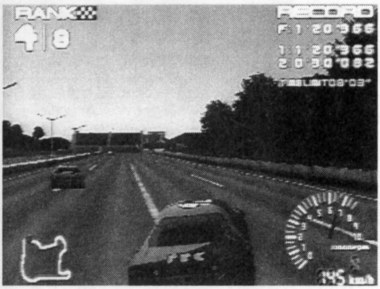
これまでに数多く発売されてきたレースゲームだが、大きく2つの流れに分けることが出来る。

一つは、『グランツーリスモ』に代表される、操作感や車の挙動など実車を忠実に再現するリアル指向のドライビングシミュレータとしてのレースゲーム。そしてもう一つがゲームとしてのレースゲームだ。この流れの中で『リッジレーサー』の功績は大きい。実車では考えられない感覚的な軽いドリフトを取り入れ、車の操作感を直感的なものにすることにより、レースゲームの中で、よりゲーム的な楽しさをアピールしたのである。そして『リッジ』はシリーズを重ねるごとに新しい要素を組み込み、高見を目指す。そして今冬、4作目となる『R4』が姿を現す。

『R4』は、前作『レイジレーサー』で賛否両論を引き起こした、操作感の変化（少々重たくなっていた）、激しいシフトチェンジの必要性などを見直した作りになっている。操作感覚は選ぶ車種によって少々変わるものの、『リッジ』に近く、より扱いやすい印象を受けた。また、コーナーも含めてコース幅が比較的広く、アップダウンもそれほど多くないため、シフトチェンジよりもライン取りを重視するゲーム性になっている。軽い感覚的なドリフト、ハイスピードでコーナーを駆け抜ける車…この爽快感を知れば、もう止めることは難しい。ゲームの基本となるモードは、雇われレーサーとなり全8戦を勝ち抜いて優勝を目指す「グランプリ」。簡単なストーリーを追う形でレースを繰り返すのだが、レースゲームのお手軽感は全く失われることなく楽しませてくれる。また、『リッジ』世界を作り上げるリアルなグラフィックは目を見張る進化を遂げている。コースを走る車体に映り込む光りと影、灯を引きずるテールランプ等、その美麗さは文句なく素晴らしい。

『R4』は、ゲームとしてのレースゲームという流れを忠実に受けとめ、確実に進化をみせた作品に仕上がっていた。自らの進むべき道を知り、更に加速してゆく『リッジレーサー』であったのだ。

残念だったのは、発売前と言うことで、ジョグコンと1インターの初代『リッジ』が楽しめなかったことぐらいだろうか。



『リッジ』世界をリアルに作り上げるグラフィック。美麗。
　画面は開発中のものです。

PROFILE
ナガオカキョーイチ

1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。『リッジレーサー』(PS版）はやり込んだよー。金もって無くて、ツレから借りパクした体験版やったけど。もう返さんでもええやろ？

関連作品

グランツーリスモ（RCG）
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月23日
実車に限りなく近いドライビングシミュレータとしてのレースゲームの傑作。この年の冬は『リッジ』シリーズが発売されなくて寂しかったのを覚えております。

R4-RIDGE RACER TYPE 4-（3DRCG）　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年12月3日

幻想水滸伝Ⅱ

様々な人々の織りなすドラマを抑えた演出で見せる秀作RPG

PS初期の隠れた人気タイトル『幻想水滸伝』。その続編がようやく登場する。前作以上に人間に焦点をあてたドラマ、そしてその見せ方が光る作品だ。



林村わたる
プレイ時間●55時間

熱心なファンの多いRPGの続編ようやく登場

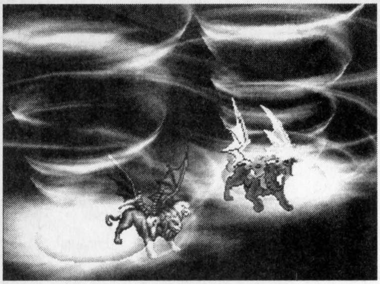
今から3年前、ちょうど『ドラクエⅥ』や『テイルズ オブ ファンタジア』といったSFCのRPGが発売され人気を博し、サターンでも『バーチャファイター2』が発売されるという大作ラッシュとなった'95年年末、『幻想水滸伝』はPS向けのRPGとして発売された。完全オリジナル作品ということで知名度的な問題もあった『幻想水滸伝』が、この嵐の中に埋没してしまった印象は確かにある。だが、次世代機ならではの美麗な魔法効果やBGM。マニアックなユーザーを満足させる「仲間集め」といった要素。そして何より人間を主体とした物語がユーザーに受け入れられ、根強いファンを生み出すこととなる。

その続編たるこの『幻想水滸伝Ⅱ』は、前作と同じ世界に属する別の国を舞台に、前作同様人間同士の争いを軸として進んでいくRPGである。主人公はハイランド王国に住む少年。幼なじみと共に少年兵として出征の途にあった。しかしハイランド王国とジョウストン都市同盟との間で続いていた戦争もようやく終わりを告げようとしていた。そして、明日はハイランドへ帰国するというまさにその夜、平和を望まない一派の陰謀に主人公たちは巻き込まれることになる。

前作の魅力は継承されさらに広がっている部分も

ゲームは、オーソドックスなRPGの中にシミュレーションRPG的な戦争部分を織り込みながら進行する。前作でも好評だった、戦闘画面における魔法などの美しく派手な演出は『幻想水滸伝Ⅱ』にもしっかり受け継がれている。こうした演出が加わることで、戦闘の時間的比重が大きくなりゲームのテンポが悪くなってしまうことはありがちな問題だ。だがこのゲームでは、魔法自体の意味を、強力だがそう何度も使えないものという形で設定し、また剣などの直接攻撃の処理をなるべく短時間に収める工夫がされている。敵とのエンカウント率も嫌になるほど高いという訳ではないので、ゲーム全体から見ると戦闘に関して小気味がいいという印象が残る。

シミュレーション部分に関しては、SLGとして見てしまうと、例えば敵の思考がそれほど優れているという訳でもなく、これ単体で楽しめるというレベルにまではいっていない。だが、このシミュレーション部分は、『幻想水滸伝Ⅱ』というRPGの中で、より大局的な意味での戦争を表現するための一つの手段であり、ゲームの中でのバランスを考えてみても適当な内容であったということができる。


魔法効果の派手さ、美しさは今回の作品にも受け継がれている。

また『幻想水滸伝Ⅱ』の魅力である、マニアックな遊び込みを受け入れる余地は、今回さらに大きくなっている。残念ながら全員を集めることは適わなかったが（どころかいまだ会っていない仲間も）、108人の仲間集めも前作以上に極めがいがありそうな印象だ。またこの108人の仲間集めをただの数あわせに終わらせず、例えば武器屋を仲間にすれば本拠地に武器屋が開店するといった意味を持たせている点も前作同様。加えて特定の仲間が加わることで起こるフィーチャー（料理対決など）も単純ではあるが息抜きとして非常に面白い。その他、交易など今回から追加された新要素もあり、ゲームの枝葉の部分は多い。またこうした部分がゲームの本筋にすべて組み込まれている訳でもないので、それらすべてをこなさなければ話が進まないということはない。遊びたい人は遊んで下さいという割り切ったスタンスは、またプレイヤーの遊びの幅の広さを受容してくれる要因ともなっている。

『幻想水滸伝Ⅱ』の物語 その巧みな提供の仕方

さてRPGというと、正義対悪、そして悪の位置に人間以外の存在を置くという構図が一般的となっている。こうした構図に挑戦をした『タクティクス・オウガ』のような作品もあるにはあるが、それとて一部の話に過ぎない。そしてこの『幻想水滸伝Ⅱ』もそこへ挑戦するという意欲的な姿勢を見せている。ゲーム序盤、絶対的な悪が主人公たちに対峙することになる。この悪とのかかわりからプレイヤーはゲームの世界へと取り込まれていく訳だ。しかしある一点を過ぎると、それまでにあった正義と悪という構図は崩れ去る。それから後にあるのは、並び立つ2つの価値観の間にある争いだ。どちらの陣営に属するものも、己の正しさを信じて戦う。だが、どちらが正しくどちらが正しくないかを言い切ってしまうことはできない。それは現実世界中のあちこちで、そして人間の歴史の中で繰り返されてきた、戦争というものが見せる一つの様相だ。ゲームにのめり込めばのめり込むほど戦争について考えざるを得なくなり、そしてゲームを終えて心に残る寂寥感は強くなる。それはこのゲームの目指すところでもある。

そうした重いテーマを、妙に深刻ぶって伝えることも、仰々しく伝えることも可能だったろう。しかしそこをなるべくさらりと伝え、プレイヤーに感情を押しつけるような演出をおこなわないのもこのゲームの特徴だ。CGムービーが挿入される部分も時折あるのだが、それとて今現在起きている状況についてのイメージを補完するといった役割に抑えられている。制作者は、ゲームが投げかける石をなるべく小さくし、それがユーザーの心の中で大きな波紋を作るのを待つような、そんな姿勢でこのゲームを作っているように見える。

人間、そして戦争をゲームの主眼に置く。生半可な姿勢で接すれば底の浅い内容にもなりかねないこうしたテーマに制作者は正面から取り組み、そして『幻想水滸伝Ⅱ』という結晶を生み出した。ここで訴えかけられるテーマは、このゲームに触れたすべてのプレイヤーに何かを残すはずだ。これがゲームという、強く人間に訴えかけるメディアで語られたことの意味は非常に大きいと思う。

PROFILE
林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。ゲームライター。祭りの景品で当たった『ドラクエⅠ』（FC）の面白さに感動。それ以来のRPGファン。もっとも好きなRPGは『ドラクエⅣ』。

関連作品

幻想水滸伝（RPG）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション・サターン／価格：6,800円／発売日：'95年12月15日
「水滸伝」をモチーフとしたRPG。オーソドックスな作り の中に美麗なグラフィック、美しい音楽を織り込んだPSならではの作品。戦闘中の音楽は必聴。

幻想水滸伝Ⅱ（RPG） メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／'98年12月17日発売予定

ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～

「恋のかけひき」を巧みに作品化 ポップで切ない恋愛ゲーム登場

64の新作『ゲッターラブ!!』には、「恋愛をゲームにしよう」という発想をたった今思いついたかのような新鮮さがあった。

編集部　小野塚

プレイ時間●18時間

　これまでの恋愛ゲームには、複数の女の子キャラ対プレイヤーひとりの、恋が成就するまでのやりとりのみに重点が置かれたものが多かった。しかし「恋のかけひき」という言葉もあるように、恋愛というのは本来、そんな釣り堀でひとりで糸を垂れているようなものではなく、各人の思惑や手管が交差する、なかなかゲーム向きの素材だったはず。N64で発売される『ゲッターラブ!!』は、まさにこの「恋のかけひき」をテーマにした新鮮な作品である。

　基本的な作りはボードゲーム。7人いる女の子のうちの誰かと、いちばん始めに結ばれたプレイヤーが勝ちとなる。ゲームを構成する要素として、「容姿」や「デート資金」、「話題」や「プレゼント」といった要素が単純化された上で採りいれられており、それらを使いこなすことによって女の子の好感度をあげていく。ゲームを盛り上げる要因はいくつもあるが、中でも楽しいのはボードゲームに付きものの他プレイヤーに対する妨害。デート現場に乱入したり、特殊なカードで相手の「容姿」をさげたりできるのだが、遊んでいるうちに嫉妬に狂う者同士の足のひっぱりあいといった様相を呈しだし、実に盛りあがる。ここでは恋敵との確執を含めた「恋のかけひき」が、コミカルに誇張して描かれることで、パーティゲームとして見事に昇華されているのだ。これは制作者が垢抜けた恋愛観を持っていたからこそ為しえたことだろう。



デザインワークもかわいらしく統一されている。

　パーティゲームとしてだけでなく、なぜか恋愛シミュレーションとして成立してしまっている点も面白い。登場する女の子たちはプロデューサーが女性のためか、ちゃんとオシャレだったり、微妙な心の動きを見せてくれたりして、皆なかなかに魅力的。また、ライバルが常に3人いることで、プレイヤーは自分の狙った女の子がいつ他の誰かにとられてもおかしくない状況に立ち、恋愛の寄る辺なさを感じて、妙に切ない気分にさせられてしまうのである。

　「ひとりを狙う」モードで遊ばないと各々が別々の女の子に血道をあげてしまい、ゲームとして成立しにくくなるなど問題点はあるものの、その手のひとから普通の女の子まで遊べる、極めて珍しい恋愛ゲームである。

PROFILE

編集部　小野塚

『ゲッターラブ!!』のせいで、忌み嫌っていた二次元ギャルと現実の女の子の境界が揺らぎはじめ、冷や汗ダラダラの24歳。この間JRの「びゅうリップちゃん」を見て胸がキュンとなったときは、もうヤバいからやめようと思いました。

関連作品

ツアーパーティー～卒業旅行に行こう～（TBG）
メーカー：タカラ／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年2月26日

業界初の恋愛ボードゲーム。プレイヤーは卒業旅行にでかける学生。旅先で出会った異性との恋を楽しめる。プレイヤーが必ずしも男でなく、女の子の立場から遊べるのもポイント。

ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～（TBG）　メーカー：ハドソン／機種：NINTENDO64／価格：￥6,800／発売日：'98年12月4日

ファーストKiss☆物語

告白後までをも描く サービス精神旺盛な恋愛AVG

安易なギャルゲーが多い中、PC-FXからの移植作はプレイヤーを満足させることを心掛けたなかなかの佳作だった。

西神田正彦
プレイ時間●17時間

ギャルゲーにはそのジャンル柄か、登場する女の子のグラフィックが可愛らしいだけで、肝心の内容の方はお粗末な、楽しめない粗品も多い。そんな中、今度PSで発売される『ファーストKiss☆物語』は、女の子との触れ合いの楽しさに焦点を合わせたなかなかの力作である。プレイヤーは女性3人と同居する高校生。毎日放課後に街なかにある各スポットを訪れることで、様々な女の子たちと知りあってゆく。総勢12名の女の子たちは皆、非常に表情豊か。挿入されるアニメーションの量はそれほど多いわけではないが、止め絵のパターンが多く、またひとりひとりに多量のセリフが用意されていて、とにかくよく喋る。これは制作者の旺盛なサービス精神の現れであろう。

では、ゲーム部分の方はどうか？　女の子とすぐに仲良くなることができ、彼女たちとのやりとりやら嬉し恥ずかしいイベントやらを序盤から楽しむことができるので、始めはエンディングまでの道のりがゆるい、ゲーム性の低い作品のように感じられるかも知れない。しかし、フラグの立て方によって様々な展開が起こる上、試行錯誤してフラグ立てを行わないと「落ちない」女の子もいるなど、ゲームとしてもそこそこ遊べる作りになっている。

また、ひとりの女の子との恋が実ったとき、そこで終りにせず、タイトルにもある「ファーストキス」に至るまでの過程を追っていく二部構成も面白い。これなどは『ときメモ』以降、巷に溢れている類型作品たちとの差別化を計る意欲的な試みだ。正直、これが成功しているかどうかは疑問が残る。付きあい始めてから「ファーストキス」に至るまで、というのは現実でも割合早いもの。実際それはゲーム内においても同様で、相手によってはものの10分もしないうちにそこまで到達してしまい、拍子抜けすることもあった。だがこの試みからも、より女の子とのやりとりを楽しませようという制作者の心意気が伝わってくる。

ギャルゲーファンを満足させるべく徹底された作品だけに、プレイヤーを極めて選ぶが、全体的に丁寧に作られた良心的かつ良質な佳作である。



こういうセリフがINかどうかが問題です。

PROFILE
西神田正彦（にしかんだ・まさひこ）
1971年生まれ。数々の女性遍歴を重ねた揚げ句、うっかりギャルゲー世界に安息の地を見いだしてしまった編集者。

関連作品
ときめきメモリアル（SLG）
メーカー：コナミ／機種：PCエンジン他／
価格：¥8,800／発売日：'94年5月27日(PCエンジン版)
コンシューマゲームに恋愛育成物という新しいジャンルを生み出した立役者。PCエンジンでの発売ということもあり、当初はユーザー間で希少価値が高まった。

ファーストKiss☆物語（AVG）　メーカー：ヒューネックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年11月26日

クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび！世界一周〜

やりこむほどに味が出る、バラエティに富んだ良質のACG

アクションゲームとしての成長よりも、『クラッシュ』というキャラの魅力を良く理解し伸ばすことを目指した三作目。



さいとーあゆみ

プレイ時間●23時間

●発売前ソフト紹介

I.Q FINAL

更なる頭脳との戦いの場へ

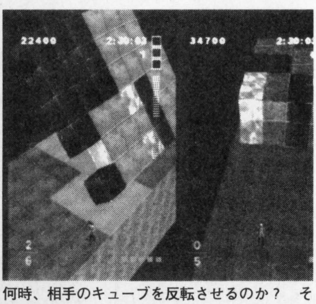
前作『I．Q』における、ストイックな己の頭脳への戦いから2年。『I．Q FINAL』はさらなる脳の戦いと覚醒を求めて、再び姿を現した。

基本的ゲームスタイルは前作を継承している。だが、今回はパズルゲームとして、お約束的対戦プレイが盛り込まれ、己の脳と相手の脳との静かながらも熱い知能の戦いが出来るようになっている。対戦プレイというと、相手に邪魔なブロックを送るなどを想像しがちであるが、このゲームではその妨害方法が少し変わっている。『I．Q』のゲームシステムは、出現する問題を解くことが大前提にあることから、イレギュラーにブロックを増やしてはその根本が違ってきてしまう。そこでこのゲームでは、相手の迫っている問題を空中で反転、右左を逆転させる



ことで、相手が消そうと予め考えていた解法を突然無きモノとさせ、もしマーキングが残っていたならば、消すべきでないブロックを消してしまいかねないピンチを呼び、思考にパニックを起こさせようとしているのだ。このことにより、ピンチを切り抜けるため暗算にも似た、ひらめき的覚醒が求められ、相手の知能を狂わせる、アタックする喜びとなっているのである。他にも、予め用意された100問を解くモードや、エディット機能・得点プレゼントにキャラクターが増えたりなどといった要素も追加され、より長く定番として遊べるモノとなっている。

（岡元建三）


何時、相手のキューブを反転させるのか？　それがポイントだ。

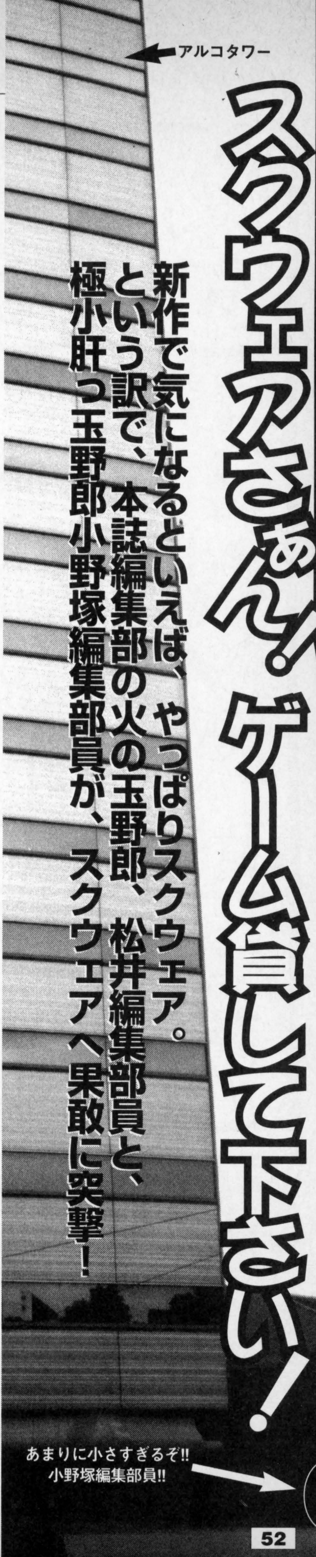
（※：本作は開発途中の為、紹介という形をとらさせて頂きました）

I.Q FINAL（脳ゲー）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'98年12月23日予定

突撃レポート!

スクウェアさぁん! ゲーム貸して下さい!

新作で気になるといえば、やっぱりスクウェア。という訳で、本誌編集部の火の玉野郎、松井編集部員と、極小肝っ玉野郎小野塚編集部員が、スクウェアへ果敢に突撃!



『FFⅧ』貸して下さいっ!!

世間の皆様から「ゲーム批評はスクウェアに厳しい」などといわれることがとかく多い。が、こちらとしてはそんなつもりは毛頭ない訳で。どこのメーカーのソフトも同じように評価するというのが、ゲーム批評の大前提なのである! とはいえ、注目作の多いスクウェア、今回の記事にもぜひスクウェアの新作ゲームが必要だ。近々スクウェアから発売される予定になっているソフトは『FFⅧ』を筆頭に『チョコボ2』、『エアガイツ』、『アナザー・マインド』。これはやはりお借りしたい。いや、お借りせねば! そこで早速スクウェアにアプローチを開始。まずは宣伝部に企画内容を説明する。「発売前のソフトですか……、うーん、そうですねぇ……」。反応が良くない。というか困惑の色が見て取れる。なぜだろう? よくわからないヤ。それでは企画書を送りますので検討していただけませんか? 「わかりました。それではお預かりいたします」。そして次の日早速電話があった。

交渉難航!! 我らは『FFⅧ』を遊べるのか!?

「各宣伝部とも話をしたのですが、全プロデューサーの意見が、正当な批評をしていただくためにも、ぜひ商品版を触っていただきたい、ということで一致しまして。ちょっとこのお話は……」。む? ということは完全な形で遊べるものが現状ではまだないということなのだろうか。「そうですね、現状、完全な形で遊べるのは『アナザー・マインド』だけなんです」。ではそれだけでも借りられないだろうか。「発売後にお渡ししたい、というのが宣伝プロデューサーの希望なんです」。そこを何とか……。「うーん、では再度、プロデューサーと相談してみたいと思います。ただ、その際は『こういうところが面白いのでぜひそこをやっていただきたい』というような説明をしたいんです。本社にお越しいただくことになりますが…」。もちろん! 喜んで伺いましょう!

ゲーム批評編集部員 中目黒に立つ!!

そして11月10日、その日がやってきた。中目黒のアルコタワーの前に立つ松井編集部員と小野塚編集部員。「でかいビルだなぁー」。見上げる松井。「編集部が3000個は入りそうだなぁ。さぞかし寝場所も多いのだろうねぇ」とつぶやく小野塚。すでに前日からビビりまくっていた小動物系小野塚編集部員。ビビリ過ぎて頭がねじれの位置にあるようだ。うっとりとビルを眺める小野塚を、松井が引きずるように入り口へと向かう。

スクウェアの受付は7階。よくわからないが緑っぽいつるつるした高そうな石を使った内装。フカフカのカーペット。まるで高級ホテルのようなゴージャスな受付だ。「まっ、松井さんっ！　こりゃあ、かなり寝心地よさそうですよっ！　ど、どうします？」。「どうします？」と満面の笑みで聞かれても困るが、どうやらここのところ編集部の床での睡眠を強いられている小野塚、今、彼のすべての判断基準は寝ることにあるようだ。

応接室に通される2人。女性社員の方がコーヒーを運んで来てくれる。「右の隅、いや窓の下かなあ。テーブルの下もいい感じっすねぇ」。寝場所を物色する小野塚を無視することにした松井の目は、今とても真剣だ。「よし！　まずはコーヒー批評からだ」。彼の意気込みも少し間違っている。

眠れる龍 ついに目覚める!!

ややあって「お待たせしました」とスクウェア宣伝部の女性3人が登場。『アナザー・マインド』の解



和やかに進んだ松井編集部員のプレイ。そして小野塚、目覚める。

説を始めてくれる。これが非常に丁寧なもので、松井は「これじゃ突っ込めん。キャッチセールスみたいだ」と不満そう。小野塚も黙ってじっと聞いている。その後、松井編集部員が実際に20分ほどプレイをおこなうことに。「ここは、これだな……そうなったら今度はこうだ」。ゲームの進行にポジティブな選択肢を選ぶ松井編集部員。よどみなく進むゲーム。空気は和やかだ。と、そこまで睡眠についての思考に全精力を傾けていた小野塚の濁った目に異変が！　『そうだ、俺はゲーム批評の人間なんだ。ゲームに対する愛と、公正かつ厳しい目を持つべきゲーム批評の人間なんだ！　いいところも悪いところも知らなくちゃいけないんだ。ち、違うよ松井さん。それじゃだめなんだっ！』。おもむろに「ちょっとかわって下さい！」と小野塚編集部員が立ち上がる。そう、それは傷つき疲れ果てた戦士が再び戦場へと向かうかのように……。いや違う。いじめられていた子が泣きながら突然繰り出す駄々っ子ぐるぐるパンチのように。

衝突必至!? 小野塚乱心プレイ開始

小野塚はゲームの進行にネガティブな選択肢をザクザク入力し始める。不審者に追いかけられる主人公。部屋に逃げ込んだところで「あれは誰？」。小野塚が答える。「さあ？」。「入ってきたら殺されちゃう」。小野塚は指示する。「まわりを調べない」。「目をつぶるの？　こんなときに冗談はやめてください！　ロッカーがあるわ！　あれに隠れちゃえば……」。「ダメだ」。「じゃあどうするの？」。「さぁ？」。「なんて無責任な！　もういいですよ。私はロッカーに隠れますから！」。

俺は、このゲームのすべてを、すべてを見てやるんだあ。小野塚の繰り出す駄々っ子ぐるぐるパンチの高速回転は、松井編集部員から足にケリを食らうまでとまることはなかった。スクウェア宣伝部の方からも「この辺でわかっていただけたでしょうか」との声が。まだだ。まだ俺はこのゲームのすべてを見ていない！　俺にこのゲームのすべてを見せてくれ！　と、猛る小野塚編集部員を引きずるように外へ連れ出す松井編集部員であった。

こうしてスクウェア突撃作戦は終了。無事に『アナザー・マインド』を借りることに成功。次頁から始まるのは小野塚編集部員がこのゲームを真剣にプレイした上での批評文である。ぜひ読んで欲しい。

さて、編集部は発売前にゲームをプレイし批評できたものの、この間に『アナザー・マインド』は発売日を迎えた……。うーん、ソフトを買ってプレイした方が早かったかもね……。

●●● 次のページからの『アナザー・マインド』批評も読んでね!!

アナザー・マインド

新機軸「ダイアローグシステム」は、どこまで生かされていたのか？

「台詞づくり」や「つっこみ」という新要素を導入したAVG。しかし、それは一本道シナリオとはあまりに齟齬が悪かった。



編集部　小野塚

プレイ時間●14時間

期待させる要素はてんこ盛り

このソフトにつけられた「史上初の『つっこみゲー』」という触れ込みは、ひとの興味をひくに充分なものである。誰しもテレビドラマや映画を観ているとき、登場人物の行動に納得がいかず、「自分ならこうするのに」ともどかしい思いをしたことがあるかと思う。このゲームではそういった局面で、こちらから主人公に「つっこみ」を入れ、指示を与えることができるというのだ。

ゲームの主人公は「瞳」という女子高生。交通事故にあった彼女が意識をとりもどすと、なぜか自分の意識とは別の意識が自分の中に生まれていることに気づく。この別の意識が即ちプレイヤーである。つまりプレイヤーは「瞳」の背後霊のような存在として、あるいは二重人格者の人格のひとつのような存在としてゲームに関与していくわけだ。通常ADVでは、ゲームの中に立てられた主人公をプレイヤーが演じるわけだが、ここでは主人公は別におり、自分は正体不明の意識体としてゲームに参加することになるのである。これはいわば「素」の自分のままストーリーにかかわっていける、なかなか面白い設定だと言えよう。

ゲーム自体は「瞳」と会話を交わすことで進行してゆく。この会話に使われるのが、『アナザー・マインド』の肝ともなっている「ダイアローグシステム」。これはその場その場で、何通りずつか用意された主語や述語や目的語などを組み合わせ、言葉を作りだすというもので、先の「つっこみ」などもこれによって行われる。選択肢形式のものが多いAVGの中で、往年の、なんでも好きな言葉を自由に入力できた頃のPCアドベンチャーを彷彿とさせる試みであり、期待せずにはいられない。



キャラクター同士が会話する通常画面。

単なる演出に過ぎなかった会話システム

ところが、プレイするうちに遊び手はある違和感を感じはじめることになる。こちらが「つっこみ」を入れるためには、主人公がある程度自立的に行動していかなければならない筈。なのに「瞳」は事あるごとに、これからどうすべきか、こちらに指示を仰いでくるの



言葉を作る、という試みは斬新だったが。

だ。プレイヤーはやはりここでも「ダイアローグシステム」を使って、助言を与えたりするわけだが、ストーリーが勝手に転がっていくわけではないので「もどかしさ」というものが感じられず、無論「つっこみ」の入れようもない。突っ込める局面はあらかじめ決まっているのだが、そこでも「つっこみ」というよりは、むしろ励ましや助言を与えることしかできないのは、この辺の不具合の大きな表れであろう。

それでは、このゲームを今までのAVGの文脈でとらえ、「瞳」から指示を仰がれた際の自分の判断によって進めていくゲームなのかと思うと、そういうわけでもない。その局面局面に用意された言葉の数は少なくないので、いくつもの指示を作ることはできる。そして、そのいくつもの指示に対して「瞳」の返答がひとつひとつ用意されてもいる。なのに、瞳が実行にうつせる指示は、つまり次の展開を起こすための指示は、よほど重要な局面でない限り、その中にひとつしかないのだ。作れる指示が少ない場合、たとえば「瞳」が危機に陥った際「周囲を見回す」か「見回さない」しか指示ができない場合などには、答えがあまりに自明すぎて白けてしまうこともしばしば。結局、ことあるごとに「瞳」がプレイヤーに指示を求めてくるのは、プレイヤーと彼女との一体感を高めるための演出に過ぎないのだ。

意識してダイエードラマ風に作られたシナリオ（山下真司や伊藤かずえの出演にはニヤリとさせられる）はベタだが楽しいし、自分が意識体であるという設定も単なる試みというわけではなくて、うまい具合にストーリーと絡んでいく。自分の意思がゲーム展開にあまり反映されないことを気にせず、また自明な選択肢を選ぶこともいとわずに、ストーリーの流れに自らノッていければ、それなりに楽しめる作品ではあるだろう。だがこれでは、ストーリーの流れに「つっこみ」を入れるどころか、流れに沿って演じていくだけのゲームになってしまう。

ゲームの進め易さという点では、スクウェアらしいソフトかも知れない。しかし謳い文句から期待させるような尖った部分はなく、むしろイメージとは全く逆のベクトルを持ったソフトだと言えるのではないだろうか。

PROFILE

編集部　小野塚

小学生のころ遊んだＭＳＸの『黄金の墓』と『はーりぃふぉっくす』が未だに忘れられない編集者。描画の度に1分ぐらい待たされたけど、好きな言葉を入力できるAVGって楽しかったです。

関連作品

街（サウンドノベル）
メーカー:チュンソフト/機種:セガサターン/
価格:¥5,800/発売日:'98年1月22日

チュンソフトのサウンドノベル第三弾。様々な顔を見せる街・渋谷を舞台に、運命に翻弄される人間達を描く。このシリーズとしては初めて実写映像を採用している。

スクウェア宣伝部から

作品批評に対する反論等があったら、それも併載するということでお借りしてきた発売前ソフト（今となっては発売後だが）。この批評を書いてすぐ、原稿の方をスクウェアにお見せしたところ、このようなお返事が返ってきた。有り難うございました。

◆　◆　◆

ゲームをプレイされた感想は、一人一人プレイヤーによって違うかと思います。今回のご批評も、アナザー・マインドをプレイして頂いた多くのユーザーの方々の中のイチ意見として、受け止めたいと思います。最後までプレイして頂きましたお礼を申し上げますとともに、今後もご期待下さいます様、お願い申し上げます。

株式会社スクウェア
宣伝部より

アナザー・マインド(AVG)　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年11月12日

携帯ゲーム機発売ラッシュ!!

『ネオジオポケット』その実力の程は?

任天堂一強が続く携帯ゲーム業界に先陣を切って飛び込んだSNK『ネオジオポケット』。ハード、ソフトと共に徹底分析!!

'98年も年末に近づいた昨今、『ドリームキャスト』に注目が集まる一方で、携帯ゲーム機の発売ラッシュが始まっている。

セガの『ビジュアルメモリ』、任天堂の『ゲームボーイカラー』はすでに発売中であり、SCEの携帯情報端末『ポケットステーション』は12月23日に店頭に並ぶ。バンダイの『Wonder Swan』も、来年3月と発売予定日が迫ってきている。

こういったなかで、エス・エヌ・ケイが、10月28日に『ネオジオポケット』を発売した。エス・エヌ・ケイは、アーケードから『NEOGEO』に代表されるコンシューマまで、独自にハードを制作・展開してきた老舗のゲームメーカーである。今回は『ネオジオポケット』を片手に、携帯ゲーム機業界にまで参戦したわけだ。はたしてその出来はどうだろうか。

疑問を感じる販売戦略

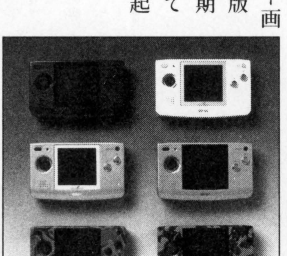
迷彩色等の奇抜なボディカラーが目を引く『ネオジオポケット』。画面表示はモノクロ8階調、16ビットCPU、無線通信機能も可能。価格は7800円であり、他のモノクロ携帯ゲーム機（同じ16ビットの『Wonder Swan』は4800円）と比べれば少々値が張る。

気になる初回出荷台数は編集部の調査によると約6万台前後。『ゲームボーイカラー』の初回出荷台数が約8万台（編集部調べ）であり、発売後すぐに店頭から消えたことと比べれば、「チラシ、広告等に出してもお客様の反応が良くない」（専門店）など、あまりいい評判は聞こえてこなかった。実際、エス・エヌ・ケイの販売戦略を考えたとき、新しく携帯ゲーム機を発売するには、広告展開や露出等、足りない印象を受ける。特に疑問を感じたのは、10月10、11日に行われた「東京ゲームショウ」での『ネオジオポケット』カラー画面の公開だ。まだモノクロ版の方も発売されていない時期に、こういった発表を行っては、ユーザーの買い控えも起こりかねないだろう。

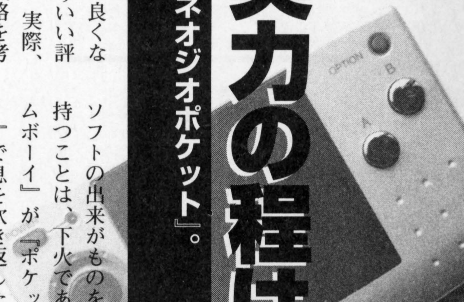
ハードの評価はソフトで決まる

だが、ハードの評価はそれ単体で決まるものではない。ソフトの出来がものをいう側面を持つことは、下火であった『ゲームボーイ』が『ポケットモンスター』で息を吹き返した前例を見ても明らかだ。

その点から鑑みれば、対戦格闘ゲームの『キング・オブ・ファイターズR-1』にしても、サッカーゲームの『ネオジオカップ'98』



発売日：'98年10月28日／価格：¥7800／CPU：16ビット／液晶：160×152ドット・モノクロ8階調／内蔵RAM：16キロバイト／電源：単四アルカリ電池×2本／連続動作時間：約20時間／メモリーバックアップ機能保有



にしても、家庭用ゲーム機のそれとは比べることは出来ないが、これまでの同ジャンルの携帯ゲームよりも良い印象を受ける。今後、参入したサードメーカーの少なさ、ソフトのラインナップの充実などの問題を解決し、前述のような質の高いソフトを供給し続けることができれば、可能性は広がるだろう。

また、『ドリームキャスト』との互換性という話題もある。発売されるタイトルの出来次第ではあるし、どのようなことが可能なのか詳細もいまだ不明ではあるが、今後の注目したい要因だ。

携帯ゲーム機の中ではユーザーの注目度は低い『ネオジオポケット』だが、現状発売されているものと比べれば、能力的には遜色ないハードである。しかし、ユーザーに触ってみたいと思わせるには、後発のエス・エヌ・ケイが任天堂の牙城を崩すことを目指すならば、さらなる努力が必要なのは言うまでもない。今後、販売戦略の充実と高水準のソフト供給の継続を望むばかりだ。（編集部）

NEOGEO POKET SOFT REVIEW

キング・オブ・ファイターズ R-1



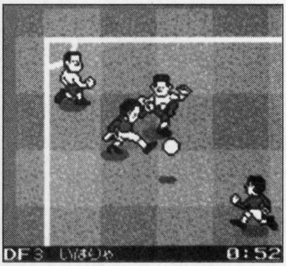
ジャンル：格闘ACG／メーカー：SNK／価格：¥4,800／発売日：'98年10月28日

モノクロ液晶画面で問題となるのが、キャラクターの動きに残像がつき、非常に見づらくなることだ。それは『ネオジオポケット』でも同様である。中でも『キング・オブ・ファイターズ　R-1』は、キャラの動きが激しい格闘ゲームであるため、その残像による見にくさが顕著に表れてしまっている。ジャンプ攻撃などかなり判別しにくい。こうした現象を少しでも緩和させるため、もう少しゲームスピードを落とせば、プレイしやすかったのではないだろうか。

とはいえ本作品は、『ゲームボーイ』のＳＮＫ対戦格闘ゲームシリーズに比べれば遥かに遊びやすく、手軽に対戦を楽しむ分には申し分ない（コントローラには慣れる必要があるが）。そして好感を持ったのが、各キャラクターのデフォルメ具合とドット絵の上手さ。各キャラの『メタルスラッグ』の如き緻密なドット絵は非常に優れており、『K.O.F.』ファンの期待を決して裏切らない出来である。

（編集部　松井）

ネオジオカップ'98



ジャンル：SPG／メーカー：SNK／価格：¥3,800／発売日：'98年10月28日

携帯ゲームに限らず、サッカーをゲームにする上で解決すべき問題点の一つに、11人の選手のうち1人しか操作することが出来ず、すべての選手の動向を把握することが難しいというものがある。これはサッカーの醍醐味の一つである「パスワーク」を、どう表現するかに直結する問題点だ。

しかし『ネオジオカップ'98』は、携帯ゲーム機につきまとう、表示画面が小さいという制限がありながらも、この問題点をうまく解決している。

画面上に味方選手がいようがいまいが、とりあえず感覚的にボールをスペースに蹴り出せば、最も近いCOM選手が一目散に走りよりキープしてくれる。ある程度のCOMの手助けがうまく働き、パスがよく繋がるのだ。またキャラクターもこれまでの携帯ゲーム用サッカーとは比べものにならない程クリクリよく動く。これまでに発売された携帯ゲームのサッカーでは、一番の出来だろう。

（編集部　山内）



不況の折、みなさま如何お過ごしでしょうか？
こんなときは「忍」の一文字。
今だからこそ、耐え忍ぶことのプロフェッショナル
「忍者」や「探偵」に学びたいものです。
そんなわけで忍者・探偵ゲーム特集、スタートぉ！

忍者 探偵 ゲーム特集

地を駆け闇に舞う孤高の暗殺者……忍者。その神秘性と特異性故に、忍者はこれまで数多くのゲームに登場してきた。

'80年代前半までは敵キャラクターとしての扱いが多かったが、『忍者くん』『忍者じゃじゃ丸くん』の発売により忍者を主役としたゲームが作られるようになる。『忍』や『ニンジャウォーリアーズ』など、ヒット作も少なからず登場した。その後、忍者は『サムライスピリッツ』を始めとする対戦格闘ゲームに登場するようになる。そして近年では『天誅』という大ヒット作も生まれた。

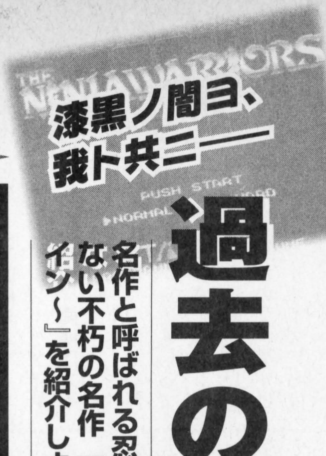
今回は、そうしたゲームにおける忍者像について考察してみたいと思う。忍者の魅力が少しでも多く伝われば幸いである。

「われらは遠くから来た。そして遠くまで行くのだ」
白土三平『忍者武芸帳』より

映画や小説に登場する探偵には、大きく分けて二通りのタイプがある。幾重にももつれた糸をときほぐしてゆく知性型と、汚れた街をひとり往くハードボイルド型だ。両者に共通するのは、事の真相、真実を知ろうとする意思である。謎を説き明かしてゆくタイプのゲームには、まさにうってつけの素材であり、とくにAVGなどには欠かせない存在といえよう。事実、AVGの黎明期からすでに『鍵穴殺人事件』や『ポートピア連続殺人事件』（後者は正確には「探偵もの」ではないので今回は割愛したが）などの推理ものは制作されており、探偵ものが発展してきた歴史はそのままAVGの発展の歴史と言っても過言ではない。

「おれがプレーしているゲームを、おれくらいうまくプレーできる者は一人もいない」
ロバート・B・パーカー『ユダの山羊』より





漆黒ノ闇ヨ、我ト共ニ――

過去の名作忍者ゲーム

名作と呼ばれる忍者ゲームは数多い。その中から、今なお色褪せることない不朽の名作『最後の忍道』と『ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～』を紹介しよう。死して屍、拾うものなし……。



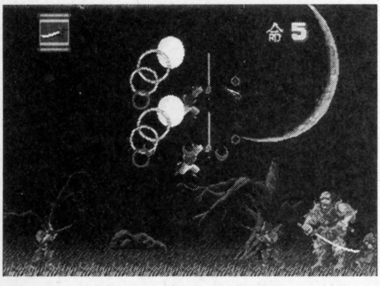
1 最後の忍道

ジャンル：ACG／メーカー：アイレム／機種：アーケード／発売日：'88年

忍者をモチーフに据えたゲームは多い。だが『最後の忍道』ほどその道を深く、また厳しく極めたものは他にない。本来、忍とは闇に生き闇に滅するものである。本作品では「光在る処に影が在る」の如く、白土三平を彷彿とさせる純和風、侘びと寂の世界観で全編が覆われている。ゲーム難易度は極めて高く、ひたすら忍の道の厳しさをプレイヤーに教える。

主人公「月影」の攻撃手段である忍具はあらかじめ用意されており、プレイヤーは状況に応じてこれらを的確に選別しなければならない。各場面は、攻撃／防御の性能で特徴分けされた四つの忍具を駆使すべく構築されており、単一忍具での攻略は困難となっている。アイテムを取得することで忍具の性能は強化され、最大で二人までの影分身（オプション）を従える。システム面における最大の特徴はキャラクターの跳躍である。「月影」は、常人の身体能力を遥かに超えた高さを、緩かな緩急を伴って飛翔する。それは月面の重力を思わせる程の浮遊感である。一方、迫り来る敵忍は同様な軌道を遥かに素早く飛来してくる。この己と敵、自身と他者の差違こそがシステムの肝となっている。かつての『影の伝説』の様に、両者が互角の素早さで地を蹴り、空中で刃を交わし合えば、視覚的にはよりリアルなものとなっただろう。だが、無闇にスピード感のみを追求し、大味なゲーム展開となってしまっては本末転倒である。『最後の忍道』の跳躍がもたらすものは、緻密な戦略性と、主観的な感覚の再現に他ならない。高い跳躍は、多勢に無勢の状況下で、敵を振り切る際に有効な手段となる。跳躍の高さはボタンを押し込む深さで、またその軌道はレバーの左右で制御する。この空中での操作はゲーム中盤以降で攻略の要となり、着地地点に待ち受ける敵の斬撃を僅差で躱すことが要求される。

『最後の忍道』は『R・TYPE』以降のアイレム黄金期を象徴する珠玉の逸品である。今日でも、これらの作品から学ぶべき処は大きい。本作品で私が得た教訓は、「世の風潮に奢ることなく、己が信ずる道を進め」ということだ。



朧月夜に光る刃、これぞ忍の世界だ（写真はPCE版）。

PROFILE

広尾遊戯（ひろお・ゆうぎ）

今年で業界歴十年目の老舗グラフィッカーです。最近PSでリリースされた某作品に、私がプライベートで作った『忍道』テイストなシューティングが収録されております。皆様方、ぜひやってみてホスイ。

関連作品

影の伝説（ACG）
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'85年
かなり古い作品だが、忍者の躍動感を活き活きと描いた名作忍者ゲーム。刀と刀が弾ける音など、ケレン味たっぷりの作りが見事。巻物を取ることで画面上の敵を全滅させる忍術が使える点も痛快だった。

2 ザ・ニンジャウォーリアーズ〜アゲイン〜

ジャンル：ACG／メーカー：タイトー／機種：スーパーファミコン／価格：¥9300／発売日：'94年1月28日

先日の打ち合わせにて……。

編：「それじゃ次は忍者ゲーム特集なので、何か一つお願いできます？」

忍：「**忍者ゲーム……何にしましょ？**」

編：「『ニンジャウォーリアーズ』はどうです？」

忍：「**ありゃただ曲が良いだけのクソゲーじゃないですかぁ（暴言）**」

編：「う〜ん……」

忍：「**あ、それじゃ『ザ・ニンジャウォーリアーズ〜アゲイン〜』にしません？**」

……という訳でお題は『ザ・ニンジャウォーリアーズ〜アゲイン〜（以下アゲイン）』、機種はスーパーファミコンである。

と、その前に読者の中には「何スか？　それ」という方もいるであろうし、もしかすると『ニンジャウォーリアーズ』自体知らない方もいるであろう。なので、まずは『ニンジャウォーリアーズ』とはどういうゲームか」という説明を掻い摘んでしたいと思う。

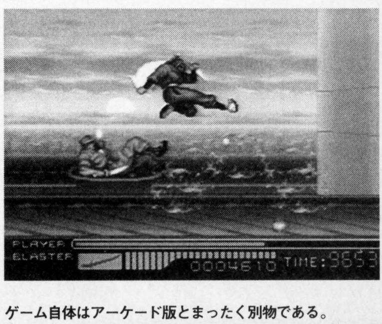
『ニンジャウォーリアーズ』とは1988年にタイトーから発売された横スクロールアクションゲームである。何と言っても一番特徴的なのが「3画面筐体」であるということ。同社3画面筐体STG『ダライアス』の筐体の第2弾としてリリースされたこのゲームは、今でもなお根強い人気を持つ、同社の看板的ゲームの一つでもある。

しかし、このゲーム、致命的な欠陥がある……それは「ゲームが面白くない」という点（そりゃ致命的だ）。どうにもストレスの溜まるシステム、尋常でない難易度、単調な展開等、当時学生だった筆者も涙を流しながらショボイ手裏剣を投げて「ハァ〜」とため息を吐いていたのを、今思い出した、うん。

そんなゲームが何故「看板的」なのか？　それには理由がある。まず第一に「世界観」である。昔からタイトーは「空虚感・退廃感」といえる世界観を持ったゲームを輩出し、コアなゲーマーから支持を受けているメーカーである（逆を言えばその他一般ユーザーを置いてきぼりにしている、とも言えるが）。このゲームはそういう「タイトー流世界観」の源流とも言える位置づけにあるのである。

当時、妙に流行っていた「和洋折衷勘違い的アメリカーンなニンジャ」を題材にしながら、一歩間違えば「お笑い」に為りかねないその題材を、近未来の紛争という舞台設定のもと、戦闘殺戮サイボーグとして「ニンジャ」を昇華し、「正義の無い戦い」「戦争のコマ」としての悲壮感を醸しながらEDを迎えるその様式は、当に「タイトー流世界観」である。

そしてもう一つの理由、それはサウンド……というか「DADDY MULK」。1面BGMであり、同社サウンドチーム「ZUNTATA」の代表作でもあるこの曲「DADDY MULK」は今更説明不要の超名曲！　筆者もこの曲の聞く為だけにこのゲームを（文句言いながら）やっていたものである。「三味線」フレーズを聞く為にわざと1面をゆっくり進んでいたゲーマーは私だけであるまい……と、暴走はこの位にして……まあそれくらい「人をトリコにする曲」であったのだ。未だに同チームが行うライブの大トリはこの曲だし。



ゲーム自体はアーケード版とまったく別物である。

そんなこんなでこのゲームには妙な人気がある。人気がある、ということはご多分に漏れず、各家庭用ハードに移植されているのであるが、元が3画面である上、アーケードの大容量を生かした細かいアニメパターン等の再現は当時

怒濤の忍者ゲーム年表絵巻

発売年度	タイトル
80	サスケVSコマンダー（AC）
84	忍者くん 魔城の冒険（AC）
	忍者ハヤテ（AC）
85	影の伝説（AC）
	忍者プリンセス（AC）
	忍者じゃじゃ丸くん（FC）
86	忍者ハットリくん（FC）
87	忍者くん 阿修羅の章（AC）
	忍（AC）
88	ニンジャウォーリアーズ（AC）
	忍者龍剣伝（AC）
	最後の忍道（AC）
	未来忍者（AC）
	ドラゴンニンジャ（AC）
89	シャドウダンサー（AC）
	忍者COPサイゾウ（FC）
90	T.M.N.T.（AC）
	ニンジャコンバット（NG）
	忍者クルセイダーズ（FC）
	忍者らホイ！（FC）
91	仮面の忍者花丸（FC）
	忍者じゃじゃ丸銀河大作戦（FC）
	忍者武雷伝説（MD）
	ニンジャキッズ（AC）
92	ニンジャコマンドー（NG）
	スーパー伊賀道 打倒信長（SFC）
	電忍アレスタ（MD）
94	鋼HAGANE（SFC）
	ザ・ニンジャウォーリアーズ〜アゲイン〜（SFC）
95	おとぼけ忍者コロシアム（SFC）
	新・忍伝（SS）
	戦国サイバー藤丸地獄変（PS）
	NINKU-忍空-（PS）
96	ニンジャマスターズ（NG）
97	あやかし忍伝くの一番（PS）
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖（PS）
	くのいち捕物帖（SS）
98	天誅（PS）

の家庭用では再現が困難であった。

「カッコイイ」要素がつまった『アゲイン』

で、ようやく本題の『アゲイン』である。このゲームは他の移植作とは違い「舞台設定等はアーケードそのまま、ゲーム内容がオリジナル」というスタンスで制作されている（ちなみに制作はナツメ）。これが功を奏してアーケードで問題だったゲーム部分が取り除かれて、非常に良質の作品となっているのである。まず目につくのが主人公のアクションの豊富さ。アーケードと同じ「NINJA」「KUNOICHI」ともう一体オリジナルの「KAMAITACHI」があるのだが、まずいきなり「NINJA」が2m以上の巨漢である。で、巨漢故ジャンプが困難なのでバーニアで装備である。おぉカッコイイー！　もうそこにはアーケード版の「NINJA」は存在せず、ただただバーニアダッシュで暴走し、回転し、敵をぶんぶん投げまくる巨漢キャラに変貌しているのである（ちなみにこの大胆なアレンジを見た時点でこのゲームの「勝利」を筆者はある程度確信した）。そして「KAMAITACHI」、こいつも非常に良い。甲殻系ガイコツキャラで腕に2本のカマを装備して敵を切り刻む。うむ、カッコイイ……そうなのである、このゲームのキーワードはズバリ「カッコイイ」という点。多彩なアクションが用意され、それをゲーム上で生かし攻略し、それが視覚化される、この時点で入ってくるビジュアルが「カッコイイ」。このような状態になるには2つの要素が必要である。「プレイヤーの動きの格好良さ」「それを生かせるゲーム性」。これらの要素がこのゲームにはしっかり根付いている、だから「カッコイイ」のである。

その他にもこのゲームには「アーケード版の設定・世界観を受け継いでいる」という利点がある。ただ、そのまま受け継いでいるだけではなく、アーケード版が「ストイックな世界観」であったのに対し、アゲインは「アクションアニメ的な世界観」に上手くアレンジされているのが非常に良い。まあその為「タイトー流世界観」の味は薄れているのではあるが、その点はアレンジと割り切った方が賢明であろう。同様のことがサウンドにも言えて、『アゲイン』はZUNTATAではないものの、非常にゲームミュージックらしい「カッコイイ」曲が多数ある。「チョッパーなベースにアクセントとしてオケヒ」と聞けば触手が動く読者もいるのでは？

という訳で非常に素晴らしいコンシューマナイズされた作品『アゲイン』はカッコイイニンジャアクションを求める人にオススメの作品である。やっぱニンジャはカッコよくないとね！

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

某社開発のSTG大好きプログラマー。最近の期待作は体験版をやった『R・TYPEΔ』。しかし「1面に凝りすぎてそれで息切れせんやろか？」とちょっぴり不安も。この号が出る頃には発売されているのだが、果たして？

関連作品

ニンジャウォーリアーズ（ACG）
メーカー：タイトー／機種：アーケード／
発売年度：'88年

『ダライアス』に続いて3画面筐体用ゲームとして発売されたACG。ボディソニック（筐体が振動する）と共に戦車が登場するシーンなどは大迫力。だが全般的に3画面を生かしきれていないチマチマした内容だった。

闇に滅せよ地獄変
対戦格闘ゲームの忍者たち

一家に一台コンピュータ、一対戦格闘ゲームに一人忍者キャラ。というぐらい対戦格闘ゲームには忍者がよく登場する。その忍者どもをまとめて総ざらいするでゴザル！

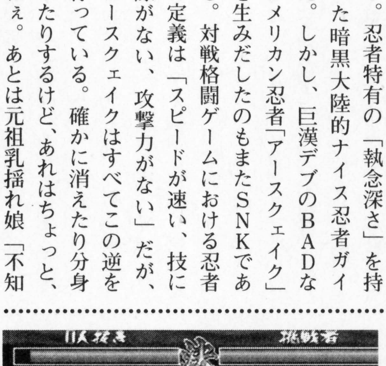
投げる手裏剣ド真ん中 強いぞ僕らの忍者たち

　というわけで忍者である。忍者はキャラクター的に扱いやすいのか、キャラのバリエーション付けに便利なのか、いろいろ参考にしやすいのか、とにかく多くの対戦格闘ゲームに登場してきた。左の表を見てもらえば分かるように、ざっと挙げただけでも30人を優に超える。そんな引っ張りだこ（？）の忍者キャラクターたちをいくつか紹介してみよう。

　まずは2D部門。2D対戦格闘の走りと言えばカプコン。だが意外なことにカプコン産の忍者キャラは少ない。『ストI』の「激」、『ストZERO』の「ガイ」、『ストⅢ』の「いぶき」、『ウォーザード』の「ムクロ」ぐらいである（『ストⅡ』の「バルログ」が忍術を使っていたという設定があったような気がしたが）。拡大解釈すれば『マーヴルVS．カプコン』の「ストライダー飛竜」や、『ストリートファイターEX』（制作アリカ）の「カイリ」も含まれるだろう。

　一方SNKは『サムライスピリッツ』の「服部半蔵」を筆頭に、数々の忍者キャラを輩出してきた。さすがは『サスケVSコマンダー』（'80年発売のアーケードゲーム。飛来する忍者を手裏剣で撃ち落とすSTG。撃ち落とした敵の死体に当たると死ぬ。「この死体こそ「撃ち返し弾」の元祖だ」ということで今でも時折タイトルを目にすることがある）を作ったメーカーだけはある。特に『龍虎の拳2』の「如月影二」は良い感じ。忍者特有の「執念深さ」を持った暗黒大陸的ナイス忍者ガイだ。しかし、巨漢デブのBADなアメリカン忍者「アースクェイク」を生みだしたのもまたSNKである。対戦格闘ゲームにおける忍者の定義は「スピードが速い、技に隙がない、攻撃力がない」だが、アースクェイクはすべてこの逆を行っている。確かに消えたり分身したりするけど、あれはちょっと、ねぇ。あとは元祖乳揺れ娘「不知火舞」ですか。でも彼女はいろいろと貢献（何に？）したので無罪放免とす。元祖は偉大なのだ。

　その他、いろんなメーカーから発売されいろんな2D対戦格闘ゲームが登場したものの、他との差別化が難しいのかどれも印象が薄い。忍者はもともとキャラクターの方向性や特徴が決まっているため、よほど個性が突出しないと実に目立たない地味なキャラになってしまうのである。そんな中、『ギャラクシーファイト』に登場した「カズマ」は魅力的だった。相手が子供だろうが女の子だろうが「……斬る」



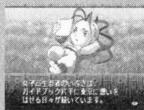
『サムライスピリッツ』より服部半蔵VS.ガルフォード。忍者っていいなぁ。

数奇将星我に有り
対戦格闘ゲームの忍者ども
（アーケード限定）

忍者指数　0%→100%



●アースクェイク（『サムライスピリッツ』シリーズ）……おいこら。
●吉光（『鉄拳』シリーズ）……カラクリ宇宙忍者。
●フウマ（『ワールドヒーローズ』シリーズ）……奥義爆裂Q極拳とか。
●不知火舞（『餓狼伝説』シリーズ他）……一応くノ一。
●不破刃（『龍虎の拳外伝』）……上半身裸。
●ザンコク（『バトルトライスト』）……何？
●タケシ・フジオカ（『ナックルヘッズ』）……誰？
●月光（『カイザーナックル』）……知らねー。
●ガイ（『ストリートファイターＺＥＲＯ』シリーズ）……デビューは『ファイナルファイト』。



●ガルフォード（『サムライスピリッツ』シリーズ）……アメリカン忍者。ゴーパピィ。
●いぶき（『ストリートファイターⅢ』他）……女子高生だったりする。
●州光（『鉄拳』シリーズ）……ガード不能技多し。
●牛頭・馬頭（『風雲黙示録』）……あったなーそんなゲーム。
●レイチェル（『マーシャルチャンピオン』）……あったねーそんなゲーム。
●かすみ（『デッドオアアライブ』シリーズ）……乳揺れ。
●蒼月（『サムライスピリッツ天草降臨』他）……覚えてない。
●火月（『サムライスピリッツ天草降臨』他）……印象薄い。
●影丸（カゲ）（『バーチャファイター』シリーズ）……実はサラリーマン。わけわからん設定。



●リュウ・ハヤブサ（『デッドオアアライブ』シリーズ）……『忍者龍剣伝』の首切り投げを使うぞ。
●羽鳥才蔵（『豪血寺一族』シリーズ）……ボベーとか言ってたような。
●カイリ（『ストリートファイターＥＸ』シリーズ）……けっこう好きだったりする。
●佐助（『エアガイツ』）……未来忍者（ゲームではない）。
●色（『侍魂』）……ポリゴン……。
●バクリュウ（『ブラッディロア』シリーズ）……『２』はちょっと……。
●雪上火澄（『グルーブオンファイト』）……忍者オタクらしい。
●キリコ（『闘姫伝承』）……抜け忍。良い言葉だ。
●斬鉄（『月華の剣士』シリーズ）……某漫画のパクリ？



●ストライダー飛竜（『マーヴルVS.カプコン』）……飛竜は忍者なの！（ｂｙ山内）
●ハンゾウ（『ワールドヒーローズ』シリーズ）……エンディングはハットリ君。
●ツキカゲ（『ファイティングレイヤー』）……いい感じかも。
●飛影才蔵（『ブレイカーズリベンジ』）……俺イチオシ。（ｂｙ松井）。
●ムクロ（『ウォーザード』）……移植希望（まだ言うか）。
●激（『ストリートファイター』）……覚えてねーよ。
●カズマ（『ギャラクシーファイト』）……子供……斬る！
●如月影二（『龍虎の拳２』他）……かかってきな。
●タキ（『ソウルエッジ』シリーズ）……消えな。



●服部半蔵（『サムライスピリッツ』シリーズ）……これぞ忍。
●『ニンジャマスターズ』全員……ＡＤＫ恐るべし！

※上の表で『富士山バスター』『大江戸ファイト』の忍者が抜けていることをお詫び申し上げます。

という前向きな姿勢は好印象であり忍者として百点満点だ。いやぁあれは良いゲームでしたよウン。

そして3Dもの。3D対戦格闘といえば『バーチャファイター』。もちろん忍者が登場しており、その名は「影丸」（カゲ）。ゲームでは一応シリアスな扱いで、2D格闘のようにワープしたり術を使ったりといった突飛な行動はしない。逆にメチャメチャ奇天烈だったのが『鉄拳』の「吉光」。「あれって忍者か？」という声もあるが、キャッチコピーが「宇宙忍者」だから忍者なのだろう。空を飛び地に潜り腹を斬る吉光の姿は、渋く硬派な忍者のイメージを悉く粉砕してしまった。が、ナムコは『未来忍者』という素晴らしい忍者ゲームを作っている（映画も同時公開。監督は雨宮慶太氏）のと、『ソウルエッジ』で「タキ」という素晴らしいくノ一を登場させたから、ここは帳消しとしよう。

他に3Dキャラで印象的だったのが『デッドオアアライブ』の「かすみ」。理由は胸（以下略）。あとは『エアガイツ』に登場した「佐助」の近未来的なカッコ良さが記憶に新しい。今度はセフィロス相手に頑張って下さい。

以上、ざっとではあるが対戦格闘ゲームにおける忍者キャラを紹介してみた……え？　『ワールドヒーローズ』の「ハンゾウ」と「フウマ」はどうした！」って？「究極の忍者対戦格闘ゲーム『ニンジャマスターズ』をなぜ紹介しない！」って？　ご安心めされい。次のページは怒濤のADK忍者ゲーム特集だ！　心して読むべし！

（編集部：バイキング松井）

ADK忍者ゲーム 覇王忍法帖

忍者ゲームの総本山、ADKに直撃取材！ 限りなくアツく果てしなくイカしたADK忍者の真相がすべて明らかになるっ！


たしかエレベーターがあったハズ！

さて、**忍者ゲームといえばADK**である。ADKを語らずして忍者を語るなかれ。それほどADK制作の忍者ゲームは重要なのである。というわけで、ADK開発チームのインタビューを交え、我々の心を熱く揺さぶったADK忍者ゲームについて語りたいと思う。

最初にADKの忍者魂が炸裂した作品が、'90年発売『ニンジャコンバット』である。いわゆる横スクロールACGで、5人の正義忍者が邪悪忍者「幻妖斎」を倒しにニンジャタワーに乗り込むという、忍者の忍者による忍者のための忍者ゲー。主役5人の忍者はジョー&ハヤブサ（服の色は赤と青。ハンゾウ&フウマの原形か？ 得意技は「えびぞりアタック」）と紅一点カゲロウ、その他二人。

「『ニンジャコンバット』は、弊社の『ギャングウォーズ』を忍者でリメイクするというコンセプトで開発がスタートしました。なぜ忍者なのかといえば、ちょうどショー・コスギの映画がヒットして「アメリカンニンジャ」や「間違った日本観」が話題になっていた時期だったからだと思います。あと、設定を忍者にしてしまうと多少の無茶が利くんですよね。「なんでこんな設定なの？」「忍者だから」「どうしてこうなるの？」「いや忍者だから」って（笑）」

そして'92年、忍者ゲーム第二弾『ニンジャコマンドー』が発売される。この作品は『コンバット』とはストーリー的なつながりはなく、ゲーム的にも縦スクロールアクションSTGという別物であった。でもやはり忍者。なぜ？

「『ニンジャコマンドー』も、やはり『コンバット』同様の理由で忍者になりました（キッパリ）」

……そんな訳で誕生した『コマンドー』。登場する主役忍者は3人。ジョー・タイガー、レイア・ドラゴン、リュー・イーグル。中でも握り拳をプルプル震わせ怒りに燃える男気忍者リュー・イーグルに野郎どもの人気が集中した。また『コマンドー』の魅力といえば、妙な味わいがあるデモと、ゲーム業界初の字幕システムだ。

「デモも字幕も当初はなかったんですが、ビジュアル面での華やかさが欲しいということで、急きょ入れることになったんです。それでデザイナーたちが大急ぎで作った結果、強引でノリ任せのセリフが出来てしまった。異常なまでにウケたので助かりましたが」

リュー・イーグルがボスキャラの信長を爆殺しておいて「しんぱいごむよう！ みねうちでござる！」などと言い放ってしまう豪快無比なデモは、ノリだけで作られたものだった！ この「ノリ任せ」というのはADK忍者を語る上で重要な要素といえる。

ちなみに『コマンドー』は開発途中までは純粋なSTGだったが、その後コマンド入力で「爆裂究極拳」を始めとする必殺技が出るという仕様が追加された。これは**「当時アーケード市場を席巻していた対戦格闘ゲームの影響」**であるという。そう、時代は2D対戦格闘ゲーム最盛期だったのだ。

そんな時流に乗って同'92年、ADKからも対戦格闘ゲームがリリースされた。言わずと知れた『ワ

ールドヒーローズ』である。主役はもちろん忍者！

「『歴史上のヒーロー」を登場させようというコンセプトのもとに制作が進んだんですけど、気がついたら忍者がいました（笑）」

というわけで半ば無意識的に生まれたのが主人公ハンゾウ&フウマである。クールでストイック、それでいて「ござる口調」を使うという極めて正統派（？）な忍者であるハンゾウ。猿軍団を率い、ナンパに精を出し、まったく忍びの精神がない派手派手なフウマ。特にフウマのキャラクターは強烈で、後にリュー・イーグルの必殺技「爆裂究極拳」を使うわ『痛快ガンガン行進曲』に乱入するわで、個性豊かなADK忍者の中でも一際目立つ存在となった。「忍ばない忍者」、これもまたADK忍者の特徴である。

そして'96年、ついにADKの忍者魂が臨界点を迎え究極的に爆裂した作品が登場する。その名も『ニンジャマスターズ』。なんと忍者がメインの対戦格闘ゲームである！　主役はもちろん忍者、名前はサスケ&カムイ！　連続技システムは「ニンジャコンボ」！……最高。パーフェクトである。

「『ニンジャマスターズ』は二つのコンセプトがありまして、まず「状況に応じて様々な攻撃が出来るように」ということで武器格闘になりました。もう一つ「いままでのゲームとは違う雰囲気のものを作る」という意向があったんです。いつのまにかADKのゲーム＝ギャグっぽい、というイメージが定着してましたので、今度はシリアス路線で行こうと。以上の2点を踏まえ、武器を使うシリアスなキャラクター……う～ん、やっぱり忍者かな、と（笑）」

いやはや、ここまで忍者魂を貫くとはADK恐るべし。なぜここまで忍者にこだわるかADK！

「もともとは何かと便利だから使っていたんですが（笑）、いつのまにか忍者が持っているカッコ良さ、神秘的な印象などが企画者たちの頭にインプリンティングされていったのではないかと思うんです。『ワールドヒーローズ』以降は明らかに忍者マニアな人間がいましたね（笑）。そういった忍者マニアが影で暗躍した結果、『ニンジャマスターズ』という忍者の集大成的作品まで生まれてしまったのではないでしょうか」

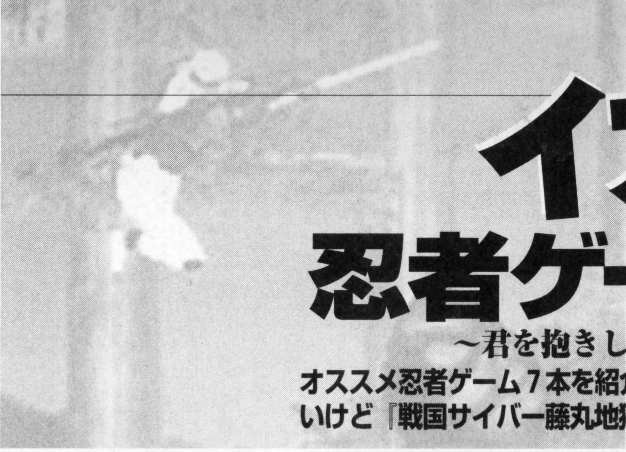
……ADK開発チーム全体を覆う忍者魂が無軌道に発酵して数々の忍者ゲームが醸造された、ということだろうか。なんだか知らないが、とにかく凄いぞADK。

残念ながら『ニンジャマスターズ』以降、ADKから忍者を題材としたゲームはリリースされていない。しかし、ネオジオポケット用ソフト『めろんちゃんの成長日記』（ADK制作）のプレイヤーのデフォルト名が「はんぞう」であるという事実が発覚した！　これはADK内部に今もなお忍者魂が強く煮えたぎっていることの表れに相違ない！　いつの日か、新たなるADK忍者が我々の度肝を抜いてくれることだろう。

（聞き手・構成／バイキング松井）



イラスト提供：ADK



イカす！忍者ゲームたち

～君を抱きしめ飯綱落とし～

オススメ忍者ゲーム7本を紹介だ！（あとゲーム的に面白くないけど『戦国サイバー藤丸地獄変』もナイス忍者ゲーです）

天誅

メーカー：SME／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年2月26日



「隠密行動」そんな言葉がぴったり当てはまる作品。

「忍者ゲームは当たらない」という定説を覆し、予想を遥かに超えるヒットとなった3D忍者活劇ゲーム（アメリカでも大ウケ）。敵に背後から忍び寄って一撃で倒す、鉤縄で高所に飛び移る、まきびしなどの忍具を使って翻弄するといったリアルかつスタイリッシュな忍者像を描ききった内容は実に見事。「敵を倒しながら進む」のではなく「敵に見つからないように進む」というシステムも斬新だった。またエンディングにて、自らの命を捨てて（生死は不明ということだが）まで使命を果たす姿は、正に忍の中の忍。感動。本作品こそベスト忍者ゲームと言っても過言ではなだろう。

　なお、バージョンアップ版『忍凱旋』が来年2月に発売予定である。

新・忍伝

メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥4,800／発売日：'95年6月30日

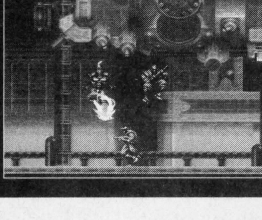


噂のムービーを写真にて公開。いい感じです（？）。

実写取り込み忍者ゲー。実写ということでダサいと思われるかも知れないが、手裏剣を刀で弾いたり、敵が真っ二つになって斬られるなどのアクションはカッコイイ。だがゲーム開始直後こそシリアスな雰囲気なものの、1面ボスで巨大な般若が出てきてからタガが外れだし、モンスターは出るわバズーカ兵士はでるわクンフーマスターはでるわで往年の無国籍映画を彷彿とさせる。そして本作品を盛り上げるのが役者さんたちの熱演が光る実写デモムービー。くノ一のお姉さんが、「男と女の気が合一すると最終奥義が発動するわ！」と言った瞬間、あたかもVシネマの如きHなシーンが出るのかと期待させる。が、そういったシーンはナシ。チェッ。

鋼 HAGANE

メーカー：ハドソン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,500／発売日：'94年11月18日



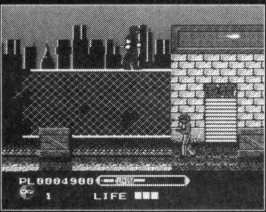
疾走感あふれるダイナミックな作品。もう少し簡単なら……。

映画『未来忍者』の監督を務めた雨宮慶太監督デザインのサイボーグ忍者が繰り広げる近未来SF忍者ACG。4種類の武器の使い分け、ジャンプやバック転といったアクションの美しさなど、『最後の忍道』に酷似したハードな世界観は特筆すべきである（ついでに難易度も大ハード。クリアするのは命がけだ）。

　余談だが、数年前に斎藤編集長が国際線の飛行機に乗ったら、なぜかこのゲームが備え付けてあった。だがプレイするとしょっちゅう画面が消え、「ちょっとこれプレイ出来ないじゃないですか！」とスッチーに文句をつけたところ「気圧の変化でどうしてもそうなってしまうんです」と言われショボーンとなったらしい。

忍者COPサイゾウ

メーカー：九娯貿易／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,900／発売日：'89年11月17日

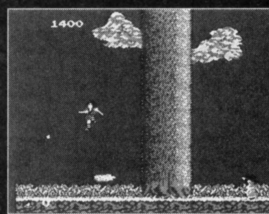


こんな刑事が実際にいたら嫌だなぁ。

「コガクレサイゾウはニューヨーク市警の刑事。ある日、息子のサスケがギャング団に誘拐されてしまった！　ゆけ、忍者COPサイゾウ！　ニンジュツでギャング団を殲滅せよ！」……てなストーリーの本作品、内容はセガの『忍』そのまんまです。溜め撃ちで4種類の忍術が使えます。エレベーターに乗ると主観視点になるシステムは『メタルギア ソリッド』を10年先取りしている気もしますが、2面で修得する「カゲロウの術」という一定時間無敵になれる忍術を常に使い続けていればあっさり全面クリアできるなど、実にチープな作品。しかし、まるでC級アメリカンニンジャ映画を観ているような気分にさせてくれる、妙に味わいのある一本です。

影の伝説

メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'85年



写真はFC版でチープだが、アーケード版は美しかった。

忍者の本領とは、奇っ怪な忍法や相手を倒す技術にあるのではなく、なによりもその体術にあると思われる。この『影の伝説』が名作だったのは、その操作感覚のすばらしさ故。忍者の身のこなしの軽さがレバーからヒシヒシと伝わってくるのだ。

4つあるステージも、どれもが忍者を動かす快感を強調させる作りになっていた。樹から樹へと飛び移りつつ、眼下の敵に手裏剣を投げつける。城の堀の中から飛びあがりざま、敵を小刀で斬る。プレイヤーの手の中で自キャラは、まるで白土三平の忍者マンガにでてくる忍たちのように生き生きと動いてくれた。制作者の忍者好きが伝わってくる快作なのであった。

忍者プリンセス

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'85年



敵にやられるとプリンセスは泣いちゃいます。

かわいいプリンセスがくノ一となって悪者忍者を倒すという元祖ギャルゲー（？）。基本的に任意縦スクロールSTGで、難度はかなり高い（というか当たり判定がやたらとデカイ。昔のゲームはみんなそうだけど）。そんな難しさを乗り越えるために用意されているのが本作品の醍醐味とも言える忍術ボタン。ボタンを押すことでいつでもプリンセスが一定時間無敵になれるというもの。なんてことないかもしれないが、今にして思えば実に忍者らしい画期的なシステムです。「なんで無敵になれるの？」「忍者だから」

ちなみに遊びたい方はセガサターン『セガエイジス　メモリアルセレクションVOL．2』に収録されていますので、そちらをどうぞ。

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

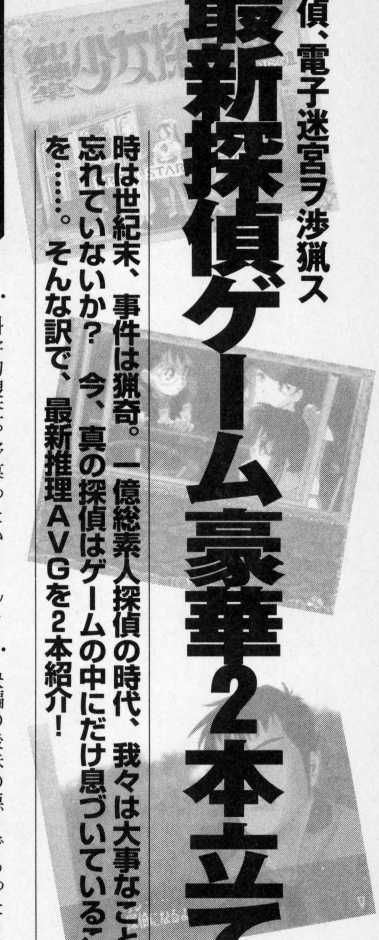
メーカー：ミッドウェイ／機種：N64／発売年度：'96年



「ニンジャ」は世界共通の言葉です。ビバ、ニンジャ！

なんとあの『モータルコンバット』の人気（なのか？）忍者キャラ、サブゼロを主人公に据えた作品が存在しました（日本未発売）。

一見すると『モータルコンバット』を横スクロールアクションにしただけの『カラテカ』や『スパルタンX』風のゲームにしか見えませんが、ジャンプアクションあり、謎解きあり、RPG要素（敵を倒すことで必殺技を修得する）あり、ボスとの一騎討ちありと実にバラエティ豊かな作品に仕上がっていて驚愕。でもやっぱり洋ゲーらしく超ムズ。一発死の嵐。柱に潰されグチャ、巨大扇風機に巻き込まれブチュ、転落死してアアー……。ほんの些細なミスが死を招くシビアさ。これぞ忍者ゲームの極北である！



探偵、電子迷宮ヲ渉猟ス

最新探偵ゲーム豪華2本立て

時は世紀末、事件は猟奇。一億総素人探偵の時代、我々は大事なことを忘れていないか？ 今、真の探偵はゲームの中にだけ息づいていることを……。そんな訳で、最新推理AVGを2本紹介！

① 御神楽少女探偵団

世の中には、その筋の文法に従えば非常に説明するのが簡単なゲームがある。『御神楽少女探偵団』もそんな作品のひとつだ。身も蓋もない言い方をすれば「『サクラ大戦』風世界観で『魔法騎士レイアース』系3人娘が探偵ごっこをするソフト」である。しかし、この非常に分かりやすい構図に、「推理トリガー」という初心者から推理小説ファンまで幅広い層が楽しめるギミックを取り付けた点が功を奏し、本作はただの総当たりAVGにはなっていない。

時は大正・昭和初期。とくれば科学的捜査や野暮ったいトリックはない。プレイヤーが操作する3人娘は探偵見習いなので、天才探偵の下調べ的な事情聴取が主となる。そこで推理トリガーである。これは登場人物の言葉尻をとらえてピックアップし（＝トリガー）その先の会話の展開を促すというもの。各パートごとに回数が限定され、見当違いな発言につっこみ過ぎるとゲームオーバー。システム上行き詰まった感もある推理AVGに新機軸を打ち出した面は非常に評価したい。

しかし、せっかくのシステムではあるが、シナリオ処理のまずさから存分に生かされているとは言い難い。まずさ、とは曰く各話解決編の後味の悪さであったり、理不尽なポイント配分だったり、とってつけてはいるが本編にほとんど関係ないレトロ描写であったり……。事件を半ば解かせた上で尻切れトンボ、というエンディングに至っては、あまりにつらすぎる。

それでもあえて、筆者は続編を希望する。システム部分や、生き生きと動く登場人物、小粋なジャズ調BGMなど、先を解きたいと思わせる魅力を本作は持っている。そこで、ヒューマンはエンディングの続きを、例の余計なおまけディスク2枚分をきちんとユーザーに還元した上で、可及的速やかに出すように。



ころころ良く動く三人娘。絵は全体的に綺麗。

② クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～

『クロス探偵物語』（以下『クロス』）は、AVGの新本格派だ。『ポートピア』も『オホーツク』も今は昔。日本では、AVGは、たとえ推理物の形態をとっていたとしても、謎解きよりも物語を見せることに重点が置かれている傾向がある。このジャンルで定評のあるクリエイターは作家性を強く持ち、その手になるゲームは「小島作品」「剣乃作品」と、ネームを冠せられるという現象が好例ではないだろうか。コマンド選択型

御神楽少女探偵団（AVG）　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年9月17日

のAVGとはどちらかといえばメッセージ性を強く訴えるためのストレスがうまく設置出来るツールなのである。

　謎解きということからいけば推理作家の我孫子武丸がシナリオを担当した『かまいたちの夜』も立派なパズラーだったが、ひねりが少ないからか、メインの推理ストーリーが一本だったからか、どうも物足りないまま。結局正統な後継者は出現せずにいた。32ビット機の晩期、一人の探偵がその姿を現すまでは。

　彼こそサターン最後にして最強の遺産、『クロス』の主人公・黒須剣である。



”マッハシーク”という技術により、画面切り替えが速い。

　若き天才探偵・黒須剣は、本作で7つの事件に遭遇する。サウンドノベルあり、3Dダンジョンあり（!）の豪華な作りになっているが（ちなみにフルボイス）、基本は堂々たる本格推理。今までの推理AVGにあきらめかけていたミステリファンからして見れば、完成度が高いロジックを持ち、解き甲斐満点・ボリューム充分の謎が待っている。

　本作の基本システムはコマンド選択方式であるが、操作画面ではフレキシブルなポインター方式が採用され、直面している謎が解けるまで画面が動かない。このポインターの判定がまた、非常に微妙。「クリック地獄」に陥らないプレイヤーはいないだろうが、解けてみればきちんとした論理があるため、腹も立たず結構さわやかに納得出来る。通常のAVGでは防止策が採られていることの多い「詰まり」にプレイヤーを積極的に直面させ、自分の頭で推理してもらおうという形を取っているのだ。

　トリックの中には、知る人ぞ知るような、かなり有名なネタもいくつかあるが、ベタに作品の中に入れ込むのではなく、新鮮な視点から解かせる工夫があるので、ゲームの文法できちんと語り直すことが出来ていると受け取りたい。実際、コマンド数がカウントされるので、特にデメリットはないけれども、不用意な無駄打ちがマニアのプライド的には出来ずにかえって燃えた。最終話である7話には、4つのルートが存在し、それぞれのストーリーごとにトリックが異なるなど、ゲームでしか出来ない技も使いこなし、推理小説の新たな境地まで見えかけている。

　ここまで滔々とコアな視点から『クロス』について語ってみたが、結局のところ、それ程強面のゲームではないのが本作の奥の深さだったりする。何と言っても開発サイドがサービス精神と遊び心にここまで満ち溢れているゲームは、そうそうない。コマンド数を競ってもらおうという「コマンドリーグ」キャンペーンや随所に見られるパロディやおふざけ、そうとうどうでもいい奴らまでいちいちキ

ゲームにおける探偵の華麗なる歴史

85 ☆ポートピア連続殺人事件（FC）AVGに大きな影響を与える
86 ミシシッピー殺人事件（FC）
シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件（FC）
87 さんまの名探偵（FC）
新宿中央公園殺人事件〈神宮寺三郎シリーズ〉（FCディスクシステム）
88 ファミコン探偵倶楽部（FCディスクシステム）
琥珀色の遺言〈藤堂龍之介シリーズ〉（PC88）
89 サイキックディテクティヴVol.1 Invitation（FM-TOWNS）
92 ☆年末より週刊少年マガジンにて、『金田一少年の事件簿』連載開始
94 アローン・イン・ザ・ダーク（3DO）
野々村病院の人々（PC-9801）
☆かまいたちの夜（SFC）
95 ポリスノーツ（3DO）
黒の断章（PC-9801）
EVE~burst error（PC-9801）
96 プライベート・アイ・ドル（PC-SCD）
時空探偵DD（PS、SS）
金田一少年の事件簿~悲報島新たなる惨劇（PS）
名探偵コナン 地下遊園地殺人事件（GB）
97 キャット・ザ・リパー~13人目の探偵士（PS）
98 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに（PS、SS）
クロス探偵物語~もつれた7つのラビリンス（SS）
御神楽少女探偵団（PS）

クロス探偵物語~もつれた7つのラビリンス~（AVG） メーカー：ワークジャム／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年6月25日

ヤラが立っている脇役、何と言っても魅力的な主人公の剣、など、例を挙げれば事欠かない。たぶん「7話のカレンダーが……」とか「サウンドノベルの4話は選択肢も何もなかったけど、北村薫チックな日常の謎なんか登場させてひとひねり入れて欲しかった……」とか考える筆者は心が貧しい奴ではあるだろう。

　という訳で、多少の細かいツッコミ所はあるが、遊ぶ分のロジック構築には支障はないので、安心して謎解きに身を投じることが出来るはず。本格的推理AVGの再出現で、ゲームでもミステリブームが起こり、さらにハードな謎が我々に立ち向かってくることを期待したい。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

開店休業中翻訳家見習い。活字中毒者でもある。好きな探偵は『ストリート・キッズ』のニール・ケアリー。続編を私訳するくらい好き。後はシッド・ハレーとか。ハードボイルド好きな割に『神宮寺』はそれほど評価してないかも。

『クロス探偵物語』制作者インタビュー

推理AVG・久々の快作『クロス探偵物語』。その魅力をスタッフに聞いた。

クリエイター　神長 豊
広報　船津 超

——『クロス探偵物語』（以下『クロス』）の初期コンセプトとは？

　うちの会社の場合、新規参入でしたのでスタッフは少数でした。でも、いいスタッフはそろっていたので、最高に面白いゲームを作るにはどうすればいいだろう、ということから出発し、行き着いたのが推理AVGでした。企画をスタートした2年前は、過去数年にわたりそういうゲームが存在しなかったというのも決定した要因のひとつでした。コンセプトは「大人も楽しめるクオリティ」と「プレイヤーに我慢させない」というものでしたが、そこから生まれたのが、練り込まれたシナリオであり、マッハシークなのです。

——開発で苦労したところは？

　やはりシナリオです。これだけ完成された（論理矛盾のない）ロジックは、ゲームはもちろん映画や小説でもあまりないと自負しています。それだけにシナリオを作るのは本当に大変でした。

——『クロス』には参考にした作品がありますか？

　影響を受けたのはトマス・ハリス氏（＊注）の小説です。以前は推理もの自体をくだらないと考えていました。実現不可能なトリック、意味のない偽装、突拍子もない推理、そんなものばかりで埋め尽くされた作品が大半だったからです。しかし、トマス・ハリス氏の作品を読んで推理ものの奥の深さを知りました。氏の作品がなかったら、『クロス』は生まれていなかったかもしれません。

——『クロス』は7つのストーリーで構成されていますが、スタッフお勧めの話は第何話ですか？

　一押しは、第七話「タランチュラ」です。このシナリオは、プレイヤーの選択により4つのルートに分岐していきます。それでいて、どのルートでも論理矛盾がない。これは映画等では真似ができない画期的なものだと自負しています。

——まだまだ明らかになっていない謎も多いのですが、続編を出す予定はありますか？

　続編はぜひ出したいと思っています。というのも、クロスにはもともと10本の話があるので（クロス＝Xとはローマ数字で10のこと）、完結していないのです。しかし、今現在制作に入っているわけではありません。セガサターンは打ち止めですから。どのハードで出すかを検討中です。なんとか、今世紀中には出したいですね。

——最後に、ゲーム批評の読者にメッセージを。

　ゲーム批評の読者の方なら『クロス』の良さがわかっていただけると思います。この記事を読んで興味を持たれた方はぜひプレイしてみてください。

（＊注）トマス・ハリス〜アメリカの作家。代表作は『羊達の沈黙』『レッドドラゴン』等。サイコサスペンス小説の先駆けであり、プロファイリングという言葉を一般に定着させた。

探偵ゲーム再評価



コレハキミノテニハオエナイジケンダヨ
（『シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件』より）

再評価されるべき名作探偵ゲームを紹介（あと探偵ゲームといえば『ミシシッピー殺人事件』（FC／ジャレコ）がバカッぽくて印象的でした）。

1 桂文珍を殺したのは誰だ？ 気軽に遊べたナムコの秀作AVG

さんまの名探偵

探偵ゲーム特集ですか。じゃあ私は、FCの元祖AVG『ポートピア連続殺人事件』あたりを……って『ポートピア』は刑事ものだからボツ?!　……ムム、それでは、'87年発売のFC名作AVG『さんまの名探偵』で行きましょう。

キャラゲーの持つ利点を生かした作りに注目

今から11年前に発売された『さんまの名探偵』は、プレイヤーが探偵となり、パートナーのさんまと難事件を解決するゲームだ。

さんまの他に、オール阪神巨人や、西川のりお、島田紳介など、吉本の芸人さんが登場するのが、本作の最大の特徴。いわゆる「キャラゲー」のひとつなのだが、『さんまの名探偵』は、コマンド選択よるゲーム進行や、随所にミニゲームが挿入されているなど、AVGの基本がしっかりと押さえられた作りになっているのだ。

ゲームのストーリーは、プレイヤーとさんまのふたりが協力して、吉本社長宅で起こった殺人事件を解決する、というものだ。社長宅で開かれたパーティーの最中に、桂文珍さんが殺害され、同時に巨大なダイヤモンドが盗まれてしまう。プレイヤーとさんまのふたりは、この事件を解決すべく、数々の容疑者（吉本芸人さん）の中から、犯人を探し出していくのだ。

『神宮寺』シリーズを筆頭に、殺人事件を題材にしたゲームは、何かと、暗めで重苦しい雰囲気があり、本腰を入れてかからないとゲームが楽しめない印象があった。これでは気軽にゲームを楽しもうとしている人は、AVGを受け入れなくなってしまう。そこで『さんまの名探偵』は、吉本の有名芸人さんを登場キャラとして利用し、芸人さんたちの元々持っている個性（芸人さんたち特有のギャグなど）をそのままゲーム全体の雰囲気作りに利用しているのだ。ミニゲームも「エアロビジャンプ対決」や「ギャラクシガ二」といったコミカルなものばかりで、ゲームの雰囲気作りに一役買っている。

誰でも気軽に遊べる探偵もののAVG——もはや旧世代のマシンとなってしまった感のFCのソフト『さんまの名探偵』は、ジャンルの壁を取り払うことに挑戦した、今なお色あせることのない意欲作だったのである。

PROFILE
角田秀明（つのだ・ひであき）
1975年生まれ。（株）M2所属のライター。ゲーム全般をこなすが、中でもSTG、格闘ゲームを好んでプレイする根っからのアーケーダー。「ギャラクシガニ」では、ザコのカニだけで49400点をマークしました。

さんまの名探偵（AVG）　メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／価格：￥4,900／発売年度：'87年4月2日

2

リバーヒルソフトの名探偵、藤堂龍之介登場。

琥珀色の遺言〜西洋骨牌連続殺人事件〜

「J.B.ハロルド」シリーズで有名なリバーヒルソフトには、刑事の他に探偵がいる。『琥珀色の遺言』『黄金の羅針盤』に登場する、藤堂龍之介だ。

『琥珀色の遺言』は『殺人倶楽部』の流れをくむ、コマンド選択式のAVGだ。舞台は大正時代の洋館「琥珀館」。琥珀館の主、影谷恍太郎は貿易商にして富豪だったが、ある朝、館の中庭で毒殺される。藤堂は琥珀館の執事・辰野に招かれ、事件の内偵を始めることになる。

ゲームシステムがコマンド選択式とはいえ、昨今のアドベンチャーのような半紙芝居モノではない。とにかく選択肢の組み合わせが膨大で、相手の会話をちゃんと聞いたうえで行動しないと、すぐに捜査は行き詰まってしまう。事件解決の早道は、ある程度目星をつけて、重点的な情報収集をすることだ。

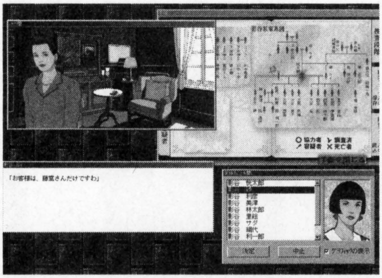
コマンド選択というシステムは、ともすれば「全部コマンドを試せばクリア」という作業ゲームになってしまうが、このゲームは圧倒的な選択肢の量をもって、「プレイヤーにコマンドを全部試す気力をなくさせる」という手法で解決している。強引ではあるが、10年前の手法としては、よく考えられたものではないだろうか。

ところで、大正時代のもつイメージとは、どんなものだろう。大正浪漫なんて言葉はよく聞くものだけれど、具体的にナニ、といわれると、さっぱり例を挙げることができないのは僕だけではないはずだ。

しかし『琥珀色の遺言』は、そんな筆者が見ても、「大正」を感じることができる稀少なゲームなのである。具体的にどこに大正を感じるか。ゲームがプレイヤーに直接訴えかける部分は、グラフィック、サウンド、シナリオの3つに分けられるが、このどれもが「なんとなく大正」なのだ。

PC-8801シリーズの、今となっては貧弱とすらいえない48キロバイトのVRAM-640×200ドット、デジタル8色で描かれたグラフィックを逆手にとり、ゲーム全編をセピア調のグラフィックで統一した。それを彩る控えめなBGMは、FM音源3音+SSG音源3音、都合6重奏のクラシック、ちょっと切ないシナリオ。これが、非常に心地よかった。前述したとおり、このころのリバーヒルのAVGは、捜査に行き詰まるとかならずコマンド全選択という苦行を強いられるのだが、これも苦にならないぐらい……というのはいいすぎか。

とにかく『琥珀色の遺言』の雰囲気、リバーヒルのアドベンチャーのもつ雰囲気はすばらしく、心地よいものだった。



現在はグラフィック、音楽などがリメイクされたWindows版が発売されている（写真）。原作の雰囲気を損なわない、いいリメイクだ。

PROFILE
安部理一郎（あべ・りいちろう）
フリーライター。今回の記事作成で、あまりの懐かしさに押し入れから88を引っ張り出してきたまではいいものの、プラスチックの経年変化でまっ黄色になった愛機を見て愕然中。最新刊は宝島社の『ウルティマT2A』。

関連作品

ブルー・シカゴ・ブルース（AVG）
メーカー：リバーヒルソフト／機種：PS・SS／価格：(PS)¥6,800・(SS)¥7,800／発売日：(PS)'95年11月22日・(SS)'95年9月22日
リバーヒルソフトが産んだ名キャラクター、刑事J．B．ハロルドが活躍するアドベンチャーゲーム。雰囲気の良く出ているムービーを多用し、ハードボイルドな世界観を構築している。

琥珀色の遺言〜西洋骨牌連続殺人事件〜（AVG） メーカー：リバーヒルソフト／機種：Win95日本語版以降／価格：¥6,800／発売年度：'96年

③ 探偵神宮寺三郎シリーズ

その存在自体がすでにシブい探偵アドベンチャーゲームの定番

決して派手なわけでも世間の認知度が高いわけでもないが、ファミコンで遊べる本格派ハードボイルドAVGとして一部のファンから根強い支持を受けていたこのシリーズが、『未完のルポ』としてPSで復活し、再びファンの前に現れたのは2年ほど前のこと。ファミコン版ではスペック上活かしきれず、プレイヤーが想像力で補うしかなかった寺田克也氏の原画が全体に反映され、作品の持つシブさが増幅、ファンたちを唸らせた。



「たばこを吸う」コマンドにはいつもニヤリとさせられる。

ゲームとしての『神宮寺』の魅力、それはハードボイルドアドベンチャー仕立てにしたところにあるだろう。「推理」という、ゲームに置けるテクニックの部分よりも、「シナリオ」や「キャラクター」といったアドベンチャーゲームにおいて基本となる部分に力点を置いて作られており、巧みなシナリオと渋いキャラクターたちが紡ぎ出すハードボイルドの世界に、プレイヤーは浸って楽しむことができる。作品の雰囲気にどっぷり浸れるというのはどんな分野のゲームにおいても、良質のゲームの必須条件だが、ハードボイルドという、受け手の側に「シラけさせたら終わり」という側面が非常に強いジャンルでは最も重要視される条件だろう。『神宮寺』は、ゲームとしては目立たない存在でありながら、こうした、言わば「当たり前」のセオリーを忠実に守った作りとなっているのだ。


最新作『夢の終わりに』のオープニング。痺れます。

登場キャラクターも、有能な女性秘書や探偵に理解ある刑事など、レギュラー陣は極めて「ハードボイルド小説」「探偵小説」で定番の人物ばかりである。決してゲームならではの破天荒な人物が登場することはない。さらに犯人も、脇役も、平凡な、弱い人物ばかりと言ってもいいだろう。しかし、この「あまりにも平凡な人間」たちばかりでストーリーを構成していくことで、ハードボイルドな世界観がより説得力のあるものになっていたように思える。

PS版になっても、こういった昔ながらの作品性やシステムには大きな変化はなく、定番としての良さが保たれている。『探偵神宮寺』はこれからも表通りではなく、光当たらぬ裏道をひた走っていくだろう。描かれている作品と同じように、あくまでもハードボイルドに徹して。

PROFILE

葉月操（はづき・みさお）

「警察と右翼とコワい人を敵にまわさないならどんな仕事でもやります」と言って、現在営業中の独立して間もないライター。日本全国どこでも仕事をしたいからと、ノートPCがほしい今日このごろ。

関連作品

かわいい女（AVG）
メーカー:リバーヒルソフト／機種:Mac・Win95／価格:￥9.800
ハードボイルド小説の先駆者、レイモンド・チャンドラーの名作『かわいい女』を渋くAVG化。原作とはまた違ったストーリー展開も楽しめる。

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに（AVG） メーカー:データイースト／機種:プレイステーション／価格:￥5.800／発売日:'98年4月23日



ゲーム批評編集部選

'98年ザ・ベストゲーム

今年も数多くのソフトが発売された。その中から、ゲーム批評編集部が厳選したザ・ベストゲームをランキング形式で発表。どの作品もゲームの新しい可能性を提示する名作ばかりだ。

同率1位 街

（ＳＳ／チュンソフト）

ひとまずは、人の運命をがしがしと鷲掴みにして並べ替えていく感覚と物語を楽しむ。それから、バッドエンド探しでダイヤグラムの緻密さに愕然とする。発売後、手軽なドラマ風ゲームが増え始めた。しかし、未だ質・テキスト量、どちらか一方だけでも『街』を凌駕したソフトはない。君は最後の隠しシナリオ「花火」を見たか？　見ろ。そして泣け。PS版からでも遅くはない。（20号参照）

同率1位 ビートマニア[シリーズ]

（ＡＣ／コナミ）

『パラッパラッパー』などのＰＳソフトでブレイクした、音楽に合わせてボタンを叩いてプレイする「ノリゲー」。ヒップホップ、テクノ、ハウスなど様々な曲がステージごとにあり、鍵盤に見立てたボタンとターンテーブルを使って、お手軽にＤＪ気分を味わうことができる。ゲームをプレイすることの別軸の「カッコ良さ」を提示した功績は大きい。（21号参照）

同率1位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

（ＡＣ／セガ）

２本のレバーによるインターフェイスに込められたシステムは、対戦における豊富な選択肢と、一般性に富んだゲーム性を構築。躍動感ある秀逸なグラフィックも伴って、ユーザーの心をつかんだ３Ｄ対戦アクションの傑作。自由度の高さ、ストイックな面白さといった魅力に溢れた前作にこだわることなく、新たな方向性を追求、完成させた制作者の姿勢には惜しみない賞賛を送りたい。（21号参照）

4位 テン・エイティ

（N64／任天堂）

レースゲームとしての完成度、絶妙な難易度をもつトリックの面白さもさることながら、雪上での疾走感までも再現したスノーボードゲーム究極の一本。Ｎ６４の表現力と任天堂制作陣の能力の高さを再認識させられるも、販売本数はふるわず正しく評価されることのなかった悲劇の作品だ。（20号参照）

5位 グランディア

（ＳＳ／ゲーム アーツ）

夢見る少年と少女がいて、目前には広大な未開拓地と冒険が待っている。もしかしたら古風で、気恥ずかしくなるくらい直球なビルドゥングス・ロマンだ。そこに偏執的なまでの作り込みと技術が加わってＲＰＧという形を取ったのがこの作品である。この世紀末、退廃的な時流に逆行するような、骨太でポジティブな作風を貫き通している。（19号参照）

6位 F-ZERO X

（N64／任天堂）

ＳＦＣの名作ＲＣＧが、Ｎ６４で復活。時速1000ｋｍオーバーのスピード感、様々に趣向を凝らした独創的なコースレイアウトは、未来を舞台にした『Ｆ-ＺＥＲＯ Ｘ』でしか表現できない魅力だ。一見おおざっぱに見えるが、速く走るためにはある程度の修練とテクニックが必要。いかにも任天堂作品である。（23号参照）

7位 ABE a GOGO

（ＰＳ／ゲームバンク）

様々な仕掛けやトラップを試行錯誤しながら乗り越えていくシビアなアクションゲーム。この作品で素晴らしいのは、土着的な雰囲気が醸し出す、そのスピリチュアルな世界観だ。難易度は極めて高く、針の目に連続で糸を通してゆくような技術が要求されるが、ひ弱な奴隷エイブが「祈る」ことを唯一の武器に仲間たちを救おうと頑張る姿に、血反吐を吐いてもクリアしようという気にさせられる。（19号参照）

同率8位 メタルギア ソリッド

（ＰＳ／コナミ）

『ポリスノーツ』の小島秀夫氏が、その原点に帰って送り出したＡＣＧ。敵を倒すのではなく、敵に見つからないことを主眼とするその面白さは依然健在。また様々に趣向を凝らした遊びやギミックに溢れた、娯楽としてのゲームにこだわった作りが、なぜか懐かしい気持ちを呼び起こしてくれる。（今号参照）

同率8位 バイオハザード 2

（ＰＳ／カプコン）

前作よりエンターテインメント性、一般性を増す形で登場した、恐怖アクションアドベンチャーの代表作。国内だけでなく海外でも人気となる大ヒット作となり、その勢いにのって振動パック対応のリメイク版も発売されヒットした。またグッズ展開や映画など、ゲーム以外の展開もめざましい。（20号参照）

10位 カルドセプト

（ＳＳ／大宮ソフト）

サターンが誇るコンシューマカードゲームの良作。個性的なカード群の収集、デッキ構築といった「マジック」に代表されるカードゲームの魅力はそのままに、マップ上の土地を領土とし通行料をいただくなど、ボードゲームの王様「モノポリー」のシステムを見事に昇華。「いいとこどり」でない融合の妙を見せる。（19号参照）

11位	**七ツ風の島物語** （SS／エニックス）	不思議だけど心優しい動物達が住む島に、七色の風を取り戻すＡＶＧ。個性派ソフトハウス・ギブロの最後の作品である。多関節アニメーションという２Ｄならではの技法を駆使しており、生き生きと動く島の住民が魅力的だ。テンポがゆったりしているため人を選ぶ作品ではあるが、共振できたプレイヤーの心に残る想いは深い。（19号参照）
12位	**グランツーリスモ** （PS／SCEI）	「少しでも速く走ること」＝「無駄なく美しく走ること」。その無駄なく美しくという部分を、リアルなリプレイ画面を用意することで、快感としてプレイヤーに今までとは違った形でフィードバックする、新しい方向性を打ち出した人気ＲＣＧ。豊富に用意された実車の数々も「見る楽しみ」を更に増幅している。（19号参照）
13位	**レイディアント シルバーガン** （AC・SS／トレジャー）	トレジャーが制作した高密度ＳＴＧ。弾避けやパターン作りといったシューティングゲームの面白さだけでなく、７種類の武器の使い分けや点数稼ぎなどのパズル的な要素も含んだゲーム性は限りなく深く、プレイするものを引きずり込む。荘厳な音楽や過去の作品へのオマージュなど、マニアを唸らせる卓越したファクターが数多く盛り込まれた傑作。（23号参照）
14位	**ネオ アトラス** （PS／アートディンク）	洒落っ気と中毒性を併せ持つドラッギーな地図作成ＳＬＧ。基本コンセプトはＰＣの『Ｔｈｅ Ａｔｌａｓ』時代から確立されていたけれども、本作は洗練度と一般性を増してまったく別物の仕上がり。プレイごとに作成される無限の地図を追求すれば、半年は遊べる。（21号参照）
15位	**機動戦士ガンダム ギレンの野望** （SS／バンダイ）	機動戦士ガンダムにおける「一年戦争」を舞台に繰り広げられる戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーの手によりガンダム史実を自由に再現、想像力は喚起され、世界は深く広がる。キャラクターの吸引力のみを利用したゲームが多い中、これほどまでにファンにこたえてくれたゲームはない。まさに成熟の一言。（21号参照）
次点	**XI [sāi]** （PS／SCEI）	元大学院生集団「ｓｈｉｆｔ」による、斬新な作りの立体パズルゲーム。落ちもの一辺倒だったパズルの世界に、『Ｉ．Ｑ』につづいて新風を吹きこんだ。見た目だけでなく実際に三次元的な思考が要求されるという意味では、ルービックキューブ以来。しかも、あくまでモニターの上だからこそできるゲームであるところが素晴らしい。ルールも世界観もシンプル、かつビシッと統一されており、ひとつのゲーム作品として非常に完成度が高かった。（22号参照）
特別賞	**パネルクイズ アタック25** （PS／富士通パソコンシステムズ）	視聴者参加クイズ番組「パネルクイズアタック25」のゲーム化。内容だけでなく、児玉さんのツッコミ、テーマ音楽、効果音など、すべて番組そのままの作りは圧巻。あたかも実際の番組に参加しているかのような錯覚に陥る真のインタラクティブ・ゲーム。かなり楽しませてもらったので特別賞を進呈だ。（19号参照）

ゲーム批評編集部員個人的'98年ザ・ベストゲーム

斎藤編集長のベスト5

①電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
②ABE a GOGO
③クラッシュ・バンディクー2
④七ツ風の島物語
⑤エコーナイト

①奥深く、駆引きの楽しさを感じさせてくれた。②その世界観に脱帽。ゲーム自体も楽しめる。③クラッシュのキャラが立ちまくり。サイコー。④穏やかで優しく、切ない物語。心に残る。⑤儚く、繊細な雰囲気がいい。ゲーム的にも○。

古庄(ふるしょう)のベスト5

①ドラゴンクエストモンスターズ
②いただきストリート　ゴージャスキング
③電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
④ギレンの野望
⑤F-ZERO X

①遊び手の思い入れをとことん飲み込む。中毒性強し。②自分のどろどろした部分を見つめられます。③むくつけきドルドレイに愛。④僕のガンダムはオデッサで死にました。⑤スピードについていけない自分の年を実感。

バイキング松井のベスト5

①メタルスラッグ2
②スターグラディエイター2
③ブラッディロア
④RAKUGAKIDS
⑤ギルティ・ギア

①ゲーム性・グラフィック・演出のどれもが最高なACG。俺は好きだ。②あっという間に消えてしまったが俺は好きだ。③単純爽快、理屈抜きで気持ち良いので俺は好きだ。④キャプテン・キャット・キットが俺は好きだ。⑤とにかく俺は好きだ。なんか格闘ゲームばっかりだ。

山内のベスト5

①電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
②ホワイトアルバム
③ダンスダンスレボリューション
④アーマード・コア プロジェクトファンタズマ
⑤ソウルキャリバー

①俺のバトラー八丁堀最強ですな。②美咲さんの笑顔が切ない。最高ですな。③渋谷で30人を目の前に初プレイでしたな。④次回作『マスター オブ アリーナ』も楽しみですな。⑤なんか密かに流行ってますな。

松平のベスト5

①バロック
②東京魔人学園剣風帖
③クロス探偵物語
④ブリガンダイン
⑤七ツ風の島物語

①寄生虫と朔太郎。サターンの置き土産は、濃密な空間だった。②孫の手みたいな作品。最近のアスミック・エース尖ってない？③ＡＶＧの本質を見据えた秀作。続編希望。④真っ向勝負のＳＲＰＧ。装飾過多気味の『Ｂ／Ｍ』より好きだね。⑤ランクイン作品は外したけど、これだけは。

小野塚のベスト5

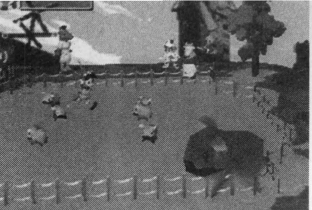
①Ｍｙｔｈ～闇の破壊神～
②花火
③F-ZERO X
④XI [sāi]
⑤対戦ホットギミック

①ネットプレイ対応戦術SLG。外人とのいがみあいが楽しかった。②「花火作りSLG」なんて言葉では括れません。ゲーム観が変わった。③Ｍｒ．ＥＡＤ、超カッコいいっス。あの首っ玉にしがみつきたい。④ＡＱＵＩちゃんは「マックスウェルの悪魔」に違いないというのが自説。⑤脱がせ麻雀の進化型（？）。ボイン万歳、ナイン万歳。

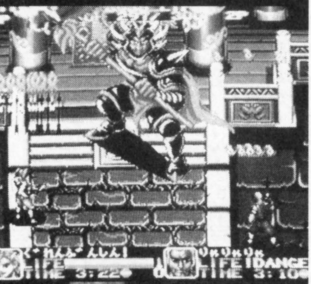
並河のベスト5

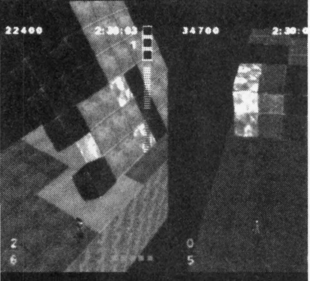
①電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
②モーターレイド
③ビートマニア
④レイディアントシルバーガン
⑤ガングリフォン2

①今年一番お金をつぎ込んだで賞。②たとえスカート着用の日でも、コレ。③ＤＪ．ＫＯＮＡＭＩに完敗の日々です。④レイディアントソードって素晴らしいですね。⑤赤外線暗視装置の復活、激希望。













'98年 ゲーム業界は成熟の一年だった。

'98年、日本全体が不況の影に怯える一年だった。そうした影響はゲーム業界にも及び、以前に比べゲームが売れないという状況が起きている。

そうした厳しい現状はあるものの、'98年のゲーム業界は正に成熟の一年だった。

セガサターン、プレイステーション、N64の発売から3~4年が経過し、ハードが持つ能力を最大限に生かした作品が数多くリリースされた。PSの『バイオハザード2』『メタルギア ソリッド』、セガサターンの『グランディア』『レイディアントシルバーガン』、そして『グランツーリスモ』『テン・エイティ』『F-ZERO X』といった各種レースゲーム……。そうした高いポテンシャルを持つ良質なソフトたちは、正に成熟の表れであった。

また成熟した市場は、多くの個性的なゲームを生み落とした。『爆走!デコトラ伝説』は極端な例としても、カードゲームの魅力をそのままテレビゲームに変換した『カルドセプト』、独特の世界観と雰囲気を詩情豊かに描いた『七ツ風の島物語』、サイコロというありきたりの素材を上手くパズルゲームに盛り込んだ『XI［sai］』など、大作ではないが鋭い感性が光る作品が登場し、我々を楽しませてくれた。

また、かつての対戦格闘ゲームの勢いがなくなり客離れが進んでいたアーケード市場でも、音楽やダンスという要素を用いた『ビートマニア』『ダンスダンスレボリューション』が新星の様に現れ、一般層が大挙してアーケードに押し寄せた。また、3D空間という新たなフィールドで対戦プレイの可能性を提示した『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』も発売された。両作品とも、アーケードという環境でユーザーをどう遊ばせるかという命題について新たな方向性を示し、成熟を通り越して根腐れしていた市場に再び活気を呼んだ。

そんな成熟の年であった'98年のゲーム業界だが、終盤に来て大きな波がいくつも押し寄せてきた。64DD発売日の決定、携帯ゲーム発売ラッシュ、そしてセガの新ハードであるドリームキャストの発売……。成熟の年は去り、波乱の年が来る。そんな気配すら漂ってくる。

折りしも来年は1999年。何かが起こりそうな予感のする年である。ゲーム業界にも様々な変化が起こるだろう。だが、「面白いゲームで遊びたい」というユーザーの願いはいつでも変わらない。'99年も今年同様に良質の作品が数多くリリースされ、ゲームに触れる時間イコール至福の時間であるような豊かなゲームライフを全ゲームユーザーが体験できるような年になればと祈る次第である。

SHINICHI MORIOKA



本誌表紙２度目の登場！！
今回もその個性溢れる洗練された
センスを見せてくれたもりおか氏に聞く

Q1. 今回、表紙用に制作していただいたイラストのコンセプトなどがあれば教えてください。

A1. **今回で2度目、枚数にすると3枚目ということで3枚目を描きました。**

Q2. 今号はソフト批評スペシャルですが、もりおかさんの中で最近注目しているタイトルはありますか？　また、ＤＣなどニューハードについてなにか感じられていることがあれば教えて下さい

A2. **ＤＣについてなにか感じる事は無いのですが、SONYの次世代機に期待する付加価値があれば購入を検討したいです。ソフトでは『パラッパラッパー』と『バイオ ハザード』は随分前からやりたいなと思っています。**

Q3. 最近されたゲーム関係のお仕事について、また、そこで何か感じられたことがあれば教えて下さい。

A3. **最近のゲーム関係の仕事で契約書にサインをする時は慎重に、という事を学びました。**

Q4. 前回お聞きしたときは「オカバタ・ヒロキ」さんということでしたが、最近注目されている作家、またはアーティストの方がいらっしゃったら教えてください。

A4. **今注目しているアーティストはオカバタ・ヒロキさんです。**

Q5. 今、一番してみたい仕事はなんですか？

A5. **人知れず、こそこそとやっていきたいです。**

Q6. 今凝っていることなどあれば教えて下さい。

A6. **手作りペパロンチーノです。美味しいペパロンチーノが食べたいです。**

Q7. 映画やＴＶ、作品など最近おもしろいと思ったものがあれば教えて下さい。

A7. **斎藤さんが"MASK OF ZOLO"がおもしろいと言ってらしたので観てみたいです。**

Q8. 最近身近であった「事件」など、なにかあれば教えて下さい。

A8. **「事件」というほどでも無いので申し訳ありませんが、最近引っ越しをしました、今住んでいる所は、食べ物屋さんがすごくいっぱい在り、大変便利に思います。洋食、中華、定食屋、何処も美味しいです。**

Q9. 作品を作られる時の極意などございましたら教えて下さい。

A9. **極意はありません。ごめんなさい。**

Q10. 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

A10. **ありがとうございました。**

PROFILE

もりおかしんいち：1972年神戸生まれ。『K.O.F'94』、同'95オリジナルキャラクターデザイン、演出原画など。彩京『堕落天使』販促イラスト。情報誌系雑誌イラストカットなど。

ついに解禁!!

悪趣味ゲーム紀行

がっぷ獅子丸・著



業界のB-52爆撃機・がっぷ獅子丸先生が送る一触即発の核弾頭!
本誌で絶大な人気を誇る「悪趣味ゲーム紀行」がついに単行本として、あなたのお手元に! 書き下ろしの他、がっぷちゃんと獅子丸先生のマンガもたくさん載ってます! 「悪趣味ゲーム」の魅力がギュッと濃縮されたこの一冊、はっきり言って一般大多数の方にはまったくオススメできません!

はらはらエッセイ「懺悔の話」／がっぷちゃんと獅子丸先生マンガ／対談イワタカヅト×がっぷ獅子丸　ほか

絶賛発売中!!　B6版／1200円（税別）

すごい!!　エロゲー烈伝

南敏久・著



ああ、我がモニターの中を通り過ぎていった二次元ギャルたちよ……
本誌で好評(?)連載中の「エロの星の名のもとに」が一冊の本になります。
連載をもとに大幅加筆、書きおろしも多数!
南氏の濃ォ～い世界をたっぷりとお届けします。

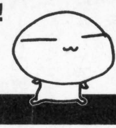
エロゲーメーカー突撃インタビュー／同人ソフト探索／
『亜紀子』『美穂』『美奈子』……栄光の名前シリーズを読み解く　ほか

12月下旬発売予定　B5判／210ページ／定価2400円（税別）

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから　パート2

多数のご投稿、ありがとうございました。「読者あっての本ですから」第2弾は、来年1月発売予定(少し伸びました、ごめんなさい)。ゲームユーザーの生の熱い叫びを聞け!



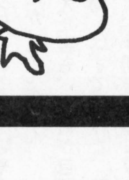
僕の、私のベスト10／ふざけんな『ゲーム批評』!／ゲームとわたくし／
21世紀、ゲームはこうなる!　ほか

'99年1月発売予定　A5版／980円（予価）

ゲーム批評編集部特別責任編集

RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-

何もここまでやらなくても……というくらいの作り込み!
各方面から「この中には『バイオ2』のすべてがある」と激賞されたバイオ本は、まだまだ絶賛発売中です。お早めに!



制作者ロング・インタビュー／モンスター&キャラクター研究／
全シーンアングル集／モンスター造形再現／ゾンビ研究序論　ほか

絶賛発売中　B5判／210ページ／定価2400円（税別）

注目の大型新連載!!

岡本吉起の 言わしてもろうで

今、業界で本音を語らせたら一番おもしろいカプコン岡本氏登場!!



イラストも岡本氏

第1回　ドリームキャストの行方

ドリームキャスト、勝てますよ。

このマシン、呆れるぐらいスペックが高いくせに、定価は2万9800円になったでしょ。セガサターンの発売当初の価格が4万4800円だったから、かなり安いと言っていいでしょう。これは売れますって、普通。

サターンのゴーカイな値下げを覚えてる客が、発売直後は買い控えるんじゃないかって言われてますが、そんなケチ臭……もとい、カッチリした客層のことは、別に心配する必要ないです。セガさんは元々、濃いファンの多いところですから。濃いファンってのは、1年待って1万下がるのを待つぐらいなら、その1年分遊べるってプレミア感を、1万余計に出して買うもんですわ。いやいや、そういう発想をするのは、濃いファンだけに限らんと、ワタシは思います。だいたい、家電でも何でも発売直後は高いもんで、数が出てから値が崩れていく、そんなの誰でもわかってるはずですよ。それでも結構な数の客が、割とすぐに新製品を買ってる。画面を不細工に歪めて見せるアホなワイドテレビでも、試験放送がいつ終わるやらわからん、本放送なんか絶対やりそうにない、仮にやっても観るモンなさそうなハイビジョンテレビでも。いやこれは、例が不吉すぎましたか。すんません。

値下げを待つような冷えた客も、出荷が百万台超えたらボチボチ心が動くはずですけど、百万なんかすぐだと思います。今期末、つまり三月一杯のうちには届くでしょう。もし三月末で百万に乗らなかったら、余った分はワタシが買い取ります！　と言いたいところですが、万一そんなコトになったらマジで破産して女房子供に逃げられるんで、その代わり全身に金粉塗りたくって裸踊りするってコトで堪忍してください。ただしワタシじゃなくて、ワタシの美人秘書がね。

同時発売のソフトが少ないって声もありますけど、これも心配ありません。数は少ないけどツブはそろってるし、欲しいモンを同じ日に山ほど売られても、普通いっぺんに全部は買えんでしょう。狙ったタイミングではないみたいですが、今度みたいに一、二か月ずつズレて次々目玉が来る方が、話題が途切れなくていいですよ。ちょっとずつゲームが出て、ちょっとずつハードも伸びる。サターンの時と違って、今回はそれでイケるはずです。

なにしろ、ドリームキャストはあんだけ安くて高性能のクセに、売った分だけ黒字が出る計算のハードですからね。ムチャクチャ薄利ですけど、とにかく一応は黒。サターンの時は何がマズかったかって、ハードじゃ赤を出してソフトのライセンス料で取り返す計算だったもんだから、ハードの数が伸びないとなると途端にツラくなった。ところが今度は、黒字ハードなんだから、ちょっとずつでも進んでいける。だから勝てます、絶対。もしダメだったら、全身に金粉塗り

たくって裸踊りをしながらタバスコひとビン一気呑みしてみせましょう。もちろん秘書が。

ところで、ここで言う「勝ち」は、別にすぐシェアの過半数を取るとか、そんなコトとは違いますよ。商売として成立させて、儲けられるっていう意味です。しっかり黒字となったら、じっくり腰を据えて、確実にいいソフトを出していけるでしょう。で、シェア制覇はその後で考えたらよろしい。

まあ、不安材料がないわけじゃないですけどね。たとえば、セガさんがやたらと売りにしたがってる通信機能。もちろん、通信ゲームは面白いです。最近、ワタシがプライベートでやるのも、『ディアブロ』や『ウルティマ・オンライン』ばっかりですしね。でも、今の日本で通信ゲームを思いっきり楽しめるのは、ワタシみたいに仕事熱心な業界人か、一人暮らしのゲーマーだけでしょう。家族と同居してる一般の人が、ゲームのために毎日何時間も電話回線を使ったら、家庭が崩壊しますよ。携帯電話が普及して中途半端に便利になっちゃった分、今から二回線引いたりISDNを導入したりするというのは、つまりゲーム専用になるわけで、これまたますます家族の反感を買いそうですしね。さらに、現状ではキャッチホンが入ると回線が切れちゃう問題もあるし、そもそも市内通話の通話料金が高い。テレホーダイも、時間が遅いから子供にゃできない。大人でも、バカスカやってると翌日に響く。

とにかく通信ゲームにはしばらく、家庭用ハードの売れ行きを伸ばすほどの市場の広がりは、見込めないでしょう。やっぱり当面は、ユーザーのコスト感覚が狂うパソコンゲーム向きのジャンルです。セガさんもその点を早く悟って、通信機能に使うエネルギーをよそに向けて欲しいですね。あるいは、官庁とNTTに圧力をかけて、市内通話を完全自由化させるとか。でもこの通信機能は、まあ小さなムダであって、ドリームキャスト全体の勝ちが揺らぐほどの大問題じゃありませんけどね。

あと、NEC製チップの歩留まりが悪い（注：良品率が低い）せいで、思いがけず本体の初回生産数が少なくなっちゃって、予約受付を中止する騒ぎになりましたね。で、「ヤバインじゃない？」とも言われますが、ワタシゃこれは、かえっていい結果を招きそうな気がしてます。なにしろニッポンジンには、レアと聞くと燃えるイヤシイ根性の奴が多いですから（ワタシ含む）。これで実際に発売されたドリームキャストのゲームが「イイ」と口コミで広がって、でもなかなか買えないとなれば、たちまち世間のセガ熱が大爆発するかもしれない。しないかもしんないけど。

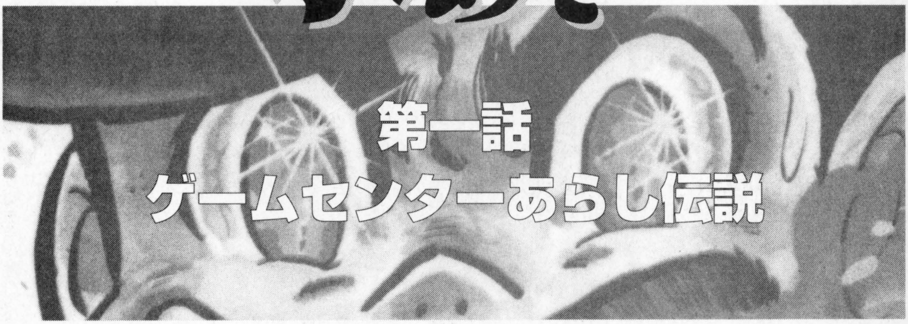
それから、この原稿を書いてる11月半ばの時点で、何だか変な噂が流れてましてね。SCEさんがセガさんの出鼻をくじくために、ドリームキャストの発売日に合わせて、プレイステーション2の発表をするって話。いろんなトコから電話がかかってきて、「ホントなの？」とワタシに聞いてくるんです。オレに聞かれても知るかい！　って毎回答えてんですけど、ちょっと考えたらそんなの、すぐウソだってわかりそうなもんでしょ。

SCEさんとしちゃ、これからクリスマスと正月をPSで戦わなくちゃならない。キラータイトルの『ファイナルファンタジーⅧ』も控えてる。なのに、次のマシンの発表なんかするはずありませんって。そんなコトしたら、年末年始の売上はガタガタ、おまけにスクウェアさんまで怒らせて、命取りになりかねませんがな。仮に、玉砕覚悟で発表したとしても、すでに仕込みが足りなくて予約完売してるドリームキャストには、XXの毛ほどのダメージもないですわ。SCEさんが正気なら、天が崩れ地が砕け海が沸いて北朝鮮が民主化してローランド・エメリッヒがジャン・レノ主演で『男はつらいよ』をリメイクしても、そんなバカ丸出しなことはしないでしょう。もしホントだったら、全身に金粉塗りたくって裸踊りをしながら10分おきにタバスコ1リットルずつ一気呑みして、そのまま丸一日カプコン本社の受付を務めてみせますよ。もちろん秘書が。って、ホントにホントだったらどうしよう。こんなん言いつけたら暗殺されるかもしれん。

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコン開発本部取締役本部長。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

失われた伝説を求めて

ゲームにまつわる歴史をひもとく、ロマンあふれる新連載開始！



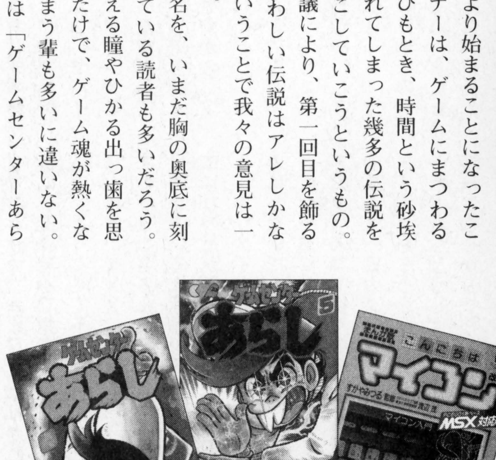
第一話　ゲームセンターあらし伝説

今回より始まることになったこのコーナーは、ゲームにまつわる歴史をひもとき、時間という砂埃に埋もれてしまった幾多の伝説を掘り起こしていこうというもの。編集会議により、第一回目を飾るにふさわしい伝説はアレしかない、ということで我々の意見は一致した。

　彼の名を、いまだ胸の奥底に刻みつけている読者も多いだろう。その燃える瞳やひかる出っ歯を思いだすだけで、ゲーム魂が熱くなってしまう輩も多いに違いない。彼の名は「ゲームセンターあらし」。炎のコマやエレクトリックサンダーなどの必殺技を駆使して、数多くのテレビゲームやライバル達に立ちむかっていった男である。

　発表後20年を経た今も、ゲーマーの間ではバイブルとして、今なお語り継がれる『ゲームセンターあらし』。この名作コミックはいかにして生まれ、いかにして歴史の中へと埋もれていったのか。我々は今回幸運にも、作者のすがやみつる先生から直接お話をうかがうことができた。

　今、執筆者自身の口から失われた伝説が語りだされる。



回路図の読める漫画家

いや〜、『あらし』についてはあんまりよく覚えてないんですよね、はは（笑）。僕は描けばその場で忘れていっちゃうタイプだから。ただ、やっていて一番楽しかった仕事だったのは確かです。連載開始から2、3年のうちは紙を

ガシガシほじるように描いていました。あんまり力をこめて描くもんだから、それで手を痛めて、いまだに後遺症があるんです。右のクスリ指が自分の意思で伸びないんですよ。ペンを握った状態のまま力入れてたら固まっちゃった。ハネケンっていうらしいんですが。

『あらし』は、はじめはそんなに人気のでる漫画だとは思ってなかったし、すぐに終るものだと思ってました。その頃テレビゲームの出始めで、『ブロック崩し』に人気があった。『コロコロコミック』の編集部内で、『ブロック崩し』を題材にした漫画を誰かに描かせよう、となったとき僕が選ばれたんです。僕は子供の頃からラジオいじりが好きで、よくハンダごてなんかも握っていたんです。マイコンが出始めると、他のハム仲間と一緒にマイコンに転んで。ワンボード時代のマイコンですね。まずデジタルという概念を理解しようとして、自分でICを買ってきては、いろんな論理回路に発光ダイオードつけたり。そんなことやってたもんだから、「回路図の読める漫画家は君しかいない」と口説かれたんです。まあ、そんな理論的なことは『あらし』とは何の関係もなかったんですが（笑）。

で、その仕事を引き受けた時点で、締め切りまで10日ぐらいしかなかった。とりあえず表紙の入稿が先だから、表紙になる主人公キャラの草稿を五体ぐらい描いてくれと。その時ちょっとイタズラっ子風にしてくれ、という注文があったので、意識して多少ブサイクなものを何通りか描いたんです。そしたら編集者はいちばんブサイクなやつを入稿しちゃった。それで、あらしの顔は決まったんです。

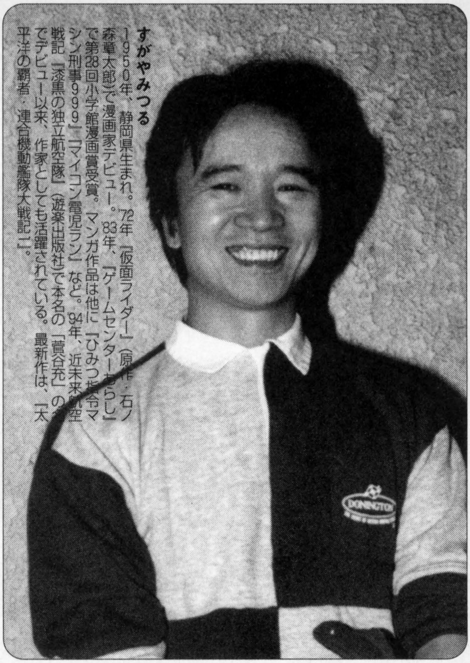
「最後に宙返りさせてくれ」

で、まずはその読み切り（注1）を一本『コロコロ』に載せたところ、アンケートで結構票を集めたんで、「もう一回やってくれ」ということになった。それで今度は『ウルトラマン』を特集した増刊号に描いたんです。それが当時大ブームだった『スペースインベーダー』（注2）を扱ったコミックスの第1話目になっているものなんですが、それがアンケートの票の8割方を集めちゃったんですよ、『ウルトラマン』の本なのに（笑）。それで、当時『コロコロ』に好きで連載していたF1レース漫画をやめさせられることにまでなってしまったんです。あれはつらかったですねぇ。

必殺技が生まれたのは、はじめに描いたものを編集部に見せたら、「あらしが大人しすぎるから、最後に宙返りさせてくれ」と言われたのがきっかけです。それで「イナヅマ返し」だかなんだか適当な名前の技を考えたんですね。それがエスカレートしていった、と。あと、牛次郎さんとビック錠さんの『包丁人味平』って漫画を読んで感化されたのもあります。タイをパパッと切りさばいて、骨だけになったのを水に放すと、その骨が泳いで「オオ〜！」みたいな。やっぱ漫画はこれだよね〜、って思った（笑）。一応、魔球漫



下は、あらしの盟友・一平太。50万人の子分の総番でした。



すがやみつる
1950年、静岡県生まれ。'72年『仮面ライダー』（原作・石ノ森章太郎）で漫画家デビュー。'83年、『ゲームセンターあらし』で第28回小学館漫画賞受賞。マンガ作品は他に『ひみつ指令マシン刑事999』『マイコン電児ラン』など。'94年、近未来航空戦記『漆黒の独立航空隊』（遊楽出版社）で本名の「菅谷充」の名でデビュー以来、作家としても活躍されている。最新作は、『太平洋の覇者・連合機動艦隊大戦記1』。

画なんかと一緒で、必殺技ひとつにもおかしな屁理屈を考えたんですよ。たとえば「エレクトリック・サンダー」は、摩擦で起こした電気を体内に充電して、一気に放電させ、コンピュータを狂わせるといったものでした。「炎のコマ」は、あの頃のゲームのCPUってハチマル系のクロック周波数が8ビットで2メガくらいだったんですよ。だから秒間往復200万回の入力を繰り返すと、それ以上の計算能力がないからコンピュータが狂ってしまう。炎は手を激しく動かすことで、摩擦によって起きていたわけです。あと、「水魚のポーズ」（注3）なんてのはヨガの本を買ってきて読んでいるうちに思いつきました。ただ、ああいうものはやってるうちに段々インフレ状態になるから、そのうち超能力や精神世界の方に行っちゃって、終りの頃は結構大変なことになってましたね（注4）。

印象に残っているのは、本屋に行って子供たちがコロコロを立ち読みしているのを横から見ていたときですね。僕は最初『あらし』って一生懸命がんばって必殺技を生み出すような、熱血アクション漫画のつもりでやっていたんです。なのに、こっちが熱を入れて描いたところを見て、子供が笑ってるんですよ。たかがゲームに対して血まみれになって特訓してる、という。結構、本人はマジになって描いてたつもりなんですけど、笑われていた（笑）。でも、やはり多くの子供は素直に楽しんでくれていたみたいで、良かったんですけど。

僕も描いていて楽しい漫画でしたね。もう勢いだけで描いていたようなところがあるんですよ。ファーストシーンだけ決めたら、あとは原稿用紙に直接コマ割りして、簡単な当たりを入れて、どんどこどんどこネームを入れていってしまう。もうほとんど行き当たりばったりという感じでやっていたんだけれども、そのとき思いつきでやったことが、読者からの反響として返ってきて、手ごたえや達成感がありました。



マイコンを学べる漫画、『こんにちはマイコン』。あらしの親友・とおるが懇切丁寧に教えてくれる。この本でプログラマーの道に入った業界人は多い。

駄菓子のような ギトギトした面白さ

『あらし』の連載が終ったのには様々な要因があったと思います。ひとつはゲームそのものが進化したこと。たとえば『ゼビウス』なんかはそれ自体がひとつの大きなストーリーじゃないですか。そこにキャラクター性やストーリー性を持ち込むわけにはいかなくな

ったんです。それから風営法の改正(注5)などで子供がゲームセンターに入れなくなったことで、LSIゲームなんかを題材にするようになり、「あらし」が「ゲームセンター」から離れてしまったんですね。『あらし』が終った'83年は、ファミコンが発売された年でもありました。あとはテレビアニメ化されたことによって、絵が奇麗になってしまったのも問題だったのかも知れません。

『あらし』は絵が汚いうちが華だったと思います。もともと『あらし』を作るときに、駄菓子みたいな漫画にしたいっていう思い入れがあったんです。親に駄目だと言われても、買いに行きたくなっちゃうような合成着色料でギトギトしたお菓子みたいな。最近は、『あらし』のことでオシャレな雑誌から取材を受けたり、原宿にあるお店からインベーダーキャップが復刻されて、ファッション関係のひとやクラブ系のDJなんかに人気があるらしいんです。でも僕自身としては、もっと泥臭くていかがわしいものであってほしい。未だに『あらし』は面白かったって言ってくれる人たちなんかやっぱり、あらしがまだ不良で、百円玉をピンとはじいてゲーム機に投入していた頃が好きだと言うんですね。『コロコロ』の編集長は「あんな不良性のある漫画を載っけて」ってPTAの会合に呼ばれて、吊るし上げられたりして(笑)。そういう意味では、反社会的な漫画だった頃が、『あらし』はいちばん面白かったのかも知れません。

ゲームはいまでも、まぁやりますよ。昔は当然『インベーダー』や『パックマン』なんかをやりまくっていましたけど、もともとパズル的な考えるゲームの方が好きなんで、いま子供のゲームマシンをとりあげてやる時は『ぷよぷよ』とか『テトリス』ですね。あとはパソコンのレースゲームものをあれこれ買い込んでやったかな。

ただ、ゲームセンターには行かなくなりましたね。今のゲームセンターはおしゃれになっちゃってて、どうも入りづらい感じがするんです(笑)。



あらしがいまの時代のひとだったらモテただろうに。ああ、あらしよ……。

第1回目の伝説、いかがだったろうか?『ブロック崩し』の登場とともに始まり、ファミコンの登場とともに終った『あらし』。しかし、すがや氏のお話にもでてきたように最近『あらし』が再びメディアに取り上げられる機会も増えてきた。さらに現在すがや氏は、PSで発売される予定のAVG版『あらし』を制作中とのこと。伝説はいまだ終っていないのかも知れない……。

それでは、また次の伝説でお会いすることにしよう。

(聞き手・構成/松井・小野塚)

(注1) これが幻の第一話。このとき、あらしのかぶっているキャップはまだ純正アポロキャップで、インベーダーマークはついていなかった。原稿は行方不明になっており、コミックスにも掲載されていない。

(注2) 1978年に発売されたインベーダーは、翌年に至るまで日本中で大ブームを巻き起こした。期間的には6カ月あるいは10カ月程度と言われており、さして長いものではなかったらしい。しかし、7月某日、日本全国での売り上げが23億円に達したとか、100円玉が入らなくなったので故障かと店員が蓋を開けてみたところ、中から大量の100円玉がザラザラこぼれてきたとか様々な逸話が残っており、当時の熱をうかがい知ることができる。

(注3) 腹ばいになり、両足を手でつかんで胸をそらせ、精神統一を図るヨガの秘法。ゲームをやる前、実際にやった小学生あまりに多し。

(注4) 小学館から全17巻刊行された『あらし』だが、中盤以降の方は確かに凄いことになっている。たとえば、あらしのこんなセリフはその象徴と言えよう。「台風ひとつ吹きとばせない俺に……星をも動かすドクロ大帝(ライバルの名)を倒せるわけがない……」(『ゲームセンターあらし』第13巻「ドクロ大帝 死の銀河決戦」より)。

(注5) 昭和59年、「風営取締法」から「風営適正化法」への改正が行われ、ゲームセンターは風俗業種のひとつとして営業を行うこととなった。これにより、未成年者の立ち入りがある程度規制されることになったのである。

このコーナーで取り上げてほしい「失われた伝説」を募集します。それにまつわる体験談などもあれば書きそえて、編集部まで送って下さい。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第二十便 「シャドウブレイン」

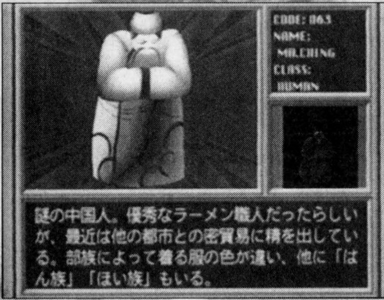
がっぷ獅子丸

**ゲーム史上初にして
やはり唯一のV・R・RPG**

いや聞いて下さいよ、お金はなくすは宅配裏ビデオに騙され車はキッチリこするカモの不幸続きでチョッピリ傷心の獅子丸。辛い現実から逃避したくて、常軌を逸したフィリピン賛美&ギャルゲー史上初**ヒロインがボコられる**『サンパギータ』シナリオライター様の超センスも一頻り心地よかったのですが、仮想現実世界へと飛び立てる面白カッコいいゲームがないかしらと思っていたらアルじゃないの、という訳で今回登場するのは、ファミコン初のヴァーチャルリアリティRPG『**シャドウブレイン**』となりましたとさ。

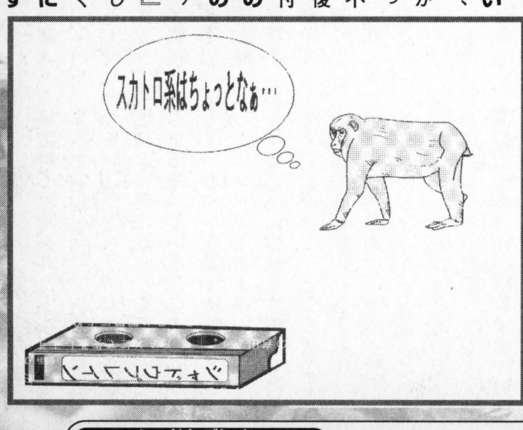
ファミコンでV・R！ 炊飯器にニューロファジーと書かれているよりか更に太々しいキャッチコピーですが、このゲーム発売当時のあの頃、液晶ゴーグル被って、黒い手袋の指先に電機コード垂らしたカッコして、ヘロヘロのポリゴン空間の蛇口を捻って『コレがヴァーチャルか!?』と猿の様に喜んでいた僕らですが、V・R（仮想現実）とロールプレイング（役を演じる）という、一見伯父と姪っこを無理やり交配させて出来た様な私はゲーム中で一体何物にされてるんでしょうか？ 気になるストーリーは、1990年の天才プログラマー少年ジュン君が謎の研究をしていた父ルドガー博士を追って100年後の電脳都市レムリアに旅立ち、現地で知り合ったネット友達の協力を受けながら謎の電脳少女デジタルヴィーナスと父を求めてヘンチクなロボットやバイオモンスター、**謎のラーメン職人たち**と戦いを繰り広げる事になるのでした。以上がゲームに同梱されたビデオにすべて収録されておりました。発売がポニーキャニオン&サイトロンの共同著作で当時相当プロモーションに力を入れていたらしく、特殊造形家マッドジョージ先生等にデザインをお願いするなど豪華スタッフを売りにしていた様ですが、あまりパッチワークな個性が災いしたのかアルフィーのテーマ曲が浮きまくって'91年発売である事を差っ引いてもスタッフのセンスを疑う程素晴らしく、遊ぶよか先に観てしまったのが失敗だったかと思いましたが、世界観及びシナリオ設定の説明をゲームはおろか取説からも吐き出しすべて問題のビデオに一任している所が**いい度胸**だと思いました。そういう不可思議なオマケ付きは色々有りますが、そういや岡元建三君の証言によれば『確かメガドラの洋ゲーにも**何時入れたとも知れない板ガム**が入ってる奴が有った』との事ですがイイっちゅーに無くて！ という訳で恐る恐るゲームをスタートさ

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな30歳。



100年後なのに古くさいラーメン職人です。

せて見ますと**結構普通でした。**基本的に3Dダンジョン型のテキストRPGなのですが操作性も上々、マップのガイドも分かり易く、スタッフの中でゲームシステムを設計した人間だけは普通だったのでしょう。シナリオ展開はバイザー型コンピューター**VDS**を駆使しながら父の痕跡を追い求めるのですが、ネットワークによる会話を本格的に導入した所はシナリオライターがチャット野郎だったのか中々イマドキです。しかし、ネカマ野郎やBBSの内容に驚く程意味が無い所は未来世界も一緒なのですね。でもって、ロボットやバイオモンスターなどそれぞれ特徴のある街を渡り歩くジュン君なのでした。「**みんなロボットに殺されちまうんだあ！**」と、コンピューターを治す為にはプログラムを覗かなきゃダメと言われどうしたら良いのか聞くと、「ウィルスを探してワクチンを使うのよ。さあ見てご覧なさい」と、電脳世界へ突入しました。さすが仮想現実、「お前はもしや!?」と**話しかける**コンピュータウィルスを退治して、ドラクエで言う所の**ルーラ**であるVIPバイクをゲットし早速使ってみると「さあ乗って下さい、ホテル迄戻りましょう」。すると僕が最後に泊まったホテルから今まで移動したすべての行程を**忠実に逆走致しました。**つまりどう言う事かと申しますと、ダラダラと言ったり来たりした道も忠実にトレースし、VIPバイク、**お前実は馬鹿だろう？**　迂闊に話しかけると突然キれた街の住人に殺されかけたり、散々苦労して渦巻き状の街の中心部にたどり着いたら**回転寿司屋**だったり少々理不尽な電脳都市をさ迷う中、父より衝撃のメッセージが。「電脳空間ゼロスに行くためには自分の肉体をサイボーグにしなければならん、頭胴体手足のサイパーツを集めてゼロスに行け！　この世界を救えるのはお前だけなのだ」父ちゃん今度は俺を改造人間にするのかよ！　すると未だオフでも会っていない彼女レイラも口を揃えたかの様に「もうサイフットはつけた？　**未だなら手術していってね**」。すると街の人から、「お前サイボーグじゃねえか馬鹿野郎!!　機械に魂を売った悪魔め！」と惨々な大理不尽を受けながらも何とか最後の敵ガイダを倒しふと気が付くと、あのー今までの**何処の個所がヴァーチャルだったのでしょう？**　いつぞや『ヴァーチャルリアリティ研究家』という肩書の方とお話しをした際に、獅子丸『あのー良く分らないんですが、**具体的にはナニを研究しているんですか？**』と質問したところ、その方大変困惑の後『〜例えばですネ！　ココにあるTV！　これも一種のヴァーチャルリアリティなんですヨ！　またココにあるイス！　これもまた**我々の視点から観れば、ヴァーチャルでアると**イう考え方も出来るんでスネ！』。その方現在も『サイバーX』で科学情報コラムを執筆していらっしゃるんでしょうか工学社様？



画：イワタカツト

シャドウ ブレイン
(ヴァーチャルリアリティRPG)
メーカー：ポニーキャニオン／機種：ファミコン／価格：¥9,800／発売日：'91年3月21日

岡元建三Presents
洋ゲーマニアックス

第五回
Tom Clancy's RAINBOW SIX



ジャンル：3D戦略ACG
メーカー：マイクロマウス
機種：Win95・98
価格：オープンプライス
発売日：'98年9月25日

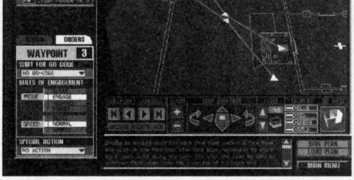
題字デザイン、製作及び4コマ製作　岡元建三

今回、「忍者・探偵ゲーム特集」やるって聞いてオレは思ったね。男はスワット！　特殊部隊だってね。やっぱり闇に紛れて敵に悟られず隠密行動と言えば、洋ゲーですからスワットに決まりなのだ。てことで、「洋ゲーマニアックス」・「通信のお部屋」共々、勝手に特殊任務部隊ゲーム特集である。

特殊工作員とか特殊部隊って単語を聞いてそれだけで気持ちが引かれちゃう人っているよね。銃火器にやたら詳しかったり、はては東南アジアなんかに本物撃ちに出かけたり、ほんとマニアな道である。きっと、特殊任務なんて秘密めいた言葉に、かっこよさを見て、「一度は俺も…」なんて思う、そんなアナタに送るゲーム、それが『レインボー・シックス』である。

このゲームは、世界中から選りすぐりのエキスパート達を集めて形成された国際的特殊部隊の一員として、国家レベルの紛争になってしまいそうな事件に赴き鎮圧していく、3D戦略ACGである。

このゲームの特徴である、仲間を指揮して作戦を実行するタクティクス部分。事件を客観視してCPUキャラに指示を出し、的確な行動を促す頭脳戦略的思考をプレイヤーに要求する。仲間のはかない命を生かすも殺すも、プレイヤーの練り上げた戦略に掛かっており、死んだ仲間は二度と帰っては来ない事を肝に銘じて、プレイヤーは彼等に様々な指示を出し、事件を鎮圧する。どんなものがあるか幾つかあげてみると、「その場で待て」や「ルート上の敵はすべて一掃しろ」「人質を解放しろ」「鍵の掛かったドアを破壊せよ」等、かなり細かいところまで揃っている。このなかからミッションにあった指示を出し、プレイヤーを上手くサポートするように作戦を立案するのだ。この時点で、このゲームにおける特殊部隊の一員としての仕事は60％終わっており、残り40％はプレイヤーの頑張りと、仲間に出した指示が的確かどうかによる、ある種のリプレイ的実行（もちろん、プレイヤーは自分の意思で動けるため、このゲームの中における奇跡を呼ぶ未知数の存在である）とみてもいいほどに、タクティクス部分に重要性を持たせている。ミッションは全部で16、「人質を救出せよ」から「テロリスト一掃・ダム爆破を阻止せよ」等々、作戦時間も昼夜があり、ナイトシーカー着用ミッションなんて、もう画面が蛍光緑色で気分はスナイパー、バリエーション

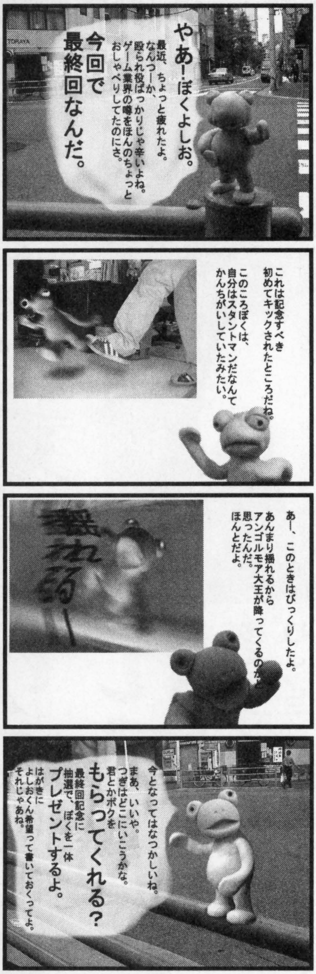


突入作戦の立案が作戦の成功の鍵を握るのだ。

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。現在は、明けても暮れても『オラ・タン』な日々。新しく始まったビデオシリーズ「ミレニアム・セカンド」がいい感じです。

造形4コマ

ボク、ヨシオ。 最終回



の多さに飽きることなくプレイできるのだ。

そして、このゲームはネット上においてマルチプレー対戦が出来る事も忘れてはいけない。この手の対戦プレーといえば、自分以外みんな敵であるデスマッチモードがすぐ頭にピンとくるが、このゲームはそれだけにあらず、シナリオミッションを最大8人で協力しながらクリアーしたり、テロリストとなって、妨害したり出来るのである。CPUキャラをつれてプレイしていたシングルプレイとは違い、仲間がそれぞれネットを通して集まった人間であるとこが、なんだかゲームの設定にある世界各国から選りすぐられた特殊部隊という感じに受け、妙なまでにシンクロしてしまう。私の初プレイも正にそんな感じであった。

そのプレイとは、集まった8人の中でどうやらやり馴れているアメリカ人の彼をリーダーとして、3班に分かれてテロリストに奇襲を掛け、殲滅するといったもの。A班とB班は建物の両サイドから進入、標的者を挟み込んで中央扉に誘い出し、いぶり出す。出てきたところで、C班が一斉射撃をする作戦だ。

私はC班、リーダーに「ken！　センターキープ！」など檄を飛ばされながら作戦に挑む。目的地点に着き、静かに待機。しばらくしてメッセージが飛び込んでくる。「OK！　シューティング！」ショットガンを装備している私は「K！」と返事を送り返すと、ありったけの弾を仁王立ちでぶち込んだ。藁藁と飛び出すように仕向けられたテロリスト達が、次々と地面に横たわっていった。みんなが無事終わったことをメッセージを飛ばしている。わたしは、仲間として無事自分の任務を遂行できたこと、命を懸けた信頼感に爽快感を覚えた。部隊の連帯感ひしと感じ、感動したのだった。

通信のお部屋 省エネ版

最終回 【スペック・オプス】

男は一人で生き抜いていく。『スペック・オプス』は、そんなことを痛感する硬派な、単独潜入ミッションクリア型ゲームである。まー、この主人公はよく死にます。『メタルギアソリッド』のソリッドスネークのように、たくさんの銃弾には耐えられないのだ。人としての脆さ・銃火気の威力の実感をまざまざと見せてくれる。ゲームの面白さ的部分は『MGS』に似たもので、単独潜入のスリルや、探索の面白さを感じさせてくれることに加えて、その「撃たれ弱い」ことから、操作と判断に緊張感からくるプレッシャーがかかり、集中度はかなりのモノだ。

そして、11月27日にマルチプレイ対応＋新しく9ミッション追加の、オプションパックもリリースされ、対人戦が楽しめるようになり、さらなる戦いのフィールドが繰り広げられるのである。コレまでの通信ACGに良くあるデスマッチモードに加え、シングルミッションを敵味方に分かれてチーム戦を行うなど、飽きさせない内容となっている。

泥まみれ、汗まみれになりながらも、目標ミッションを遂行する、現実では、職業にすることが難しい特殊部隊員としての活動を手軽に楽しんでみて欲しい。

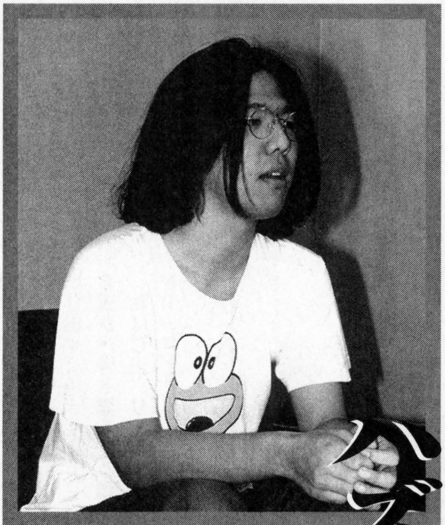
（岡元建二）

SPEC OPS:Ranger Team bravo（戦略ACG）　メーカー：マイクロマウス／機種：Win95.98／価格：オープンプライス／発売日：'98年11月27日

第十一回

コナミ株式会社　GM機器事業本部　GM第2研究開発部
水木潔氏

ブームに乗っかりつつも本流からは外れている人生でした



多くのプレイヤーを熱中させるDJシミュレーションゲーム『ビートマニア』。この大ヒット作の生みの親である水木氏に、ゲーム開発者への道のり、そして『ビートマニア』誕生秘話を聞いた。



マンガを描き続けていた少年時代

編：どのようなお子さんでしたか？

水木：わりと大人しい方でしたね。どっちかっていうと暗い感じかな（笑）。小学生の頃はまだゲームには触れていません。あ、ゲームブックというものが流行りましてですね、「火吹山の魔法使い」とか、それで自分でも簡単なものを作って友達にやらせたりしていました。まぁブームは一瞬のウチに過ぎ去ってしまいましたが（笑）。僕は他の人に先駆けて何かやるというのではなく、ブームが起きてみんながやってるからやるという感じでした。その後にラジコンブームが起きて、今度はラジコンにハマる、みたいな。そんなブームに流されやすい人だったんですけど、小さい頃からずっとやり続けていたのが絵を描くことでした。絵というよりマンガですね。とにかくマンガを描くのが好きで、暇さえあればマンガを描いていました。小学生の頃からすでに「マンガ家になりたい」という思いが強くありましたね。

編：どのようなマンガ家がお好きでした？

水木：僕らの世代はやっぱり藤子不二雄ですね。

編：基本ですね。

水木：基本です（笑）。大きくなると自然と「週刊ジャンプ」に移行するんですよね。よく「キン肉マン」を読んでました。デッサンなど純粋に絵を描くのが好きで、ストーリーを考えるのも好きだったので、本当にマンガを描くのが楽しくてしかたなかったです。まぁ描くと言ってもインクとか使ってなくて、本当に教科書の隅っこに描くぐらいだったんですけど。インクを使って本格的に描くのは大学に入ってからですね。

編：ではゲームに触れられたのは？

水木：ファミコンをやり始めたのが中学生の頃ですね。やはり「ファミマガ」などが創刊されてファミコンブームが絶頂を迎えた時です。みんなが買ってるから僕も買うか、みたいな。最初に買ったゲームは良く覚えています、『ちゃっくんぽっぷ』（タイトー）です。そして『忍者じゃじゃ丸くん』（ジャレコ）と『スターラスター』（ナムコ）はかなりやり込みましたね。あとバンダイの『キン肉マン』も（笑）。ゲームに関しては好きでずっと遊んでいたかったんですけど、「やりすぎると良くない」ということで親に遊ぶ時間を決められたりしました。そんな感じだったので深くゲームをやることはなく、ごく標準的なゲームユーザーでしたね。

編：中学生以降はいかがでしたか？

水木：高校に行く時に、私立か公立かを選ぶ訳ですけど、私立はお金がかかるじゃないですか。それで「公立に行くから、浮いたお金でパソコン買ってくれ」って親にねだったんです。で、公立に行ってＭＺ－２５００というパソコンを買ってもらったんです。その頃はまさかゲーム会社に入るとは思ってなかったんですけど、この時からようやくゲーム開発者らしくゲームを作り始めたわけです。でもゲームといってもベーシックのめちゃくちゃ単純なものだったんですけどね。「マイコンベーシックマガジン」とかよく読みましたよ。

編：でましたね「ベーマガ」。このコーナーには毎回のように登場しますが。

水木：誰もが通る道ですね（笑）。パソコンに関してはやはり中学生の頃に周りで流行っていまして。多くの人がハチハチ（ＰＣ－８８０１シリーズ）を買っていて、確かに僕もハチハチのゲームで遊びたかったんですけど、その半面「ハチハチでゲームをやるのはカッコ悪い、やっぱりプログラミングをしなきゃアカン！」という思いが自分の中にあって（笑）。それで当時「通信パソコン」と銘打たれていたり、カセットとフロッピーも付いているところがカッコ良くて、ＭＺを選んだんです。ゲームが少なくて後で後悔したんですけど（笑）。その時に覚えたプログラミングの知識が今に直接役立っていることはないんですけど、プログラム担当にキャラを動かす指示を出す時など、プログラム的に何が出来るか出来ないか一応分かるので、その点が今になって思えば良い経験だったと思います。

編：そうしてパソコンを触られている間も、絵は描かれていたわけですね。

水木：そうですね。ゲームやパソコンの仕事につくとはまったく考えてなくて、単なる趣味でした。それで絵をずっと描いていて、高校二年ぐらいから美大に行く勉強をし始めました。

編：それでもマンガ家になる夢はあったんですか？

水木：はい。本当はすぐにでもマンガ家になりたかったんですけど、インクでマンガを描いたこともなかったですし、すぐにはプロのマンガ家になんてなれないなーと思いまして。それと、確かにマンガ家という夢とは別に、絵を描けるのならばデザイナーでもいいかなとも考えていたんです。僕が大学に入る頃はちょうどバブルの絶頂期で（笑）、広告代理店などのデザイナーがけっこう持てはやされていた時代だったんです。そういう影響もあって、とりあえずデザイナーになるため多摩美術大学のデザイン科に行こうと決めたんです。もう時代の潮流に乗っかりっぱなしですね（笑）。



マンガ家をあきらめゲーム業界に就職

編：大学時代はどのように過ごされましたか？

水木：大学で初めて漫研に入るんですよ。それまでは漫研ってマニアックなイメージがあって入らなかったんです。それで、多摩美の漫研には実に輝かしい歴史がありまして、多くのプロのマンガ家を送り出しているんです。初期の頃はしりあがり寿さんとか喜国雅彦さんとか。最近では「無限の住人」の沙村宏明さんですとか。そういった実績がある漫研なので、みんなそれこそ真剣にマンガ家を目指

すんですよ。夢とかじゃなくて具体的な目標として。そんな周囲の雰囲気に影響されて、「俺も絶対にマンガ家になるぞ！」って思った訳です。

編：マンガ家目指して一直線という訳ですね。

水木：まさにそうです。本格的なマンガ道具を一式そろえましたよ。やっぱり周りが死ぬほど頑張ってますから「負けないぞ」っていう気が起きたんですね。漫研の中で回覧する「極道連帳」という寄せ書きノートがありまして、普通なら適当に描いて回すものですけど、みんな気合いを入れて描くんですよ。僕なんかそれを見て「あー上手いなー」とか関心してましたね。そういった競争意識みたいなものは時として殺伐としたもので、誰かがいなくなったとたんにそいつの陰口を言い出すような暗さがありましたね（笑）。でも、そうした周囲から良い刺激を受けたこともまた事実です。

編：どのようなマンガを描かれていたんですか？

水木：マンガっていうのは線を綺麗に描かなければならない一発書きの世界なんですけど、僕はそういう絵の描き方が出来なかったんです。それまでケント紙にポスカ塗ってデザインしたり、石膏像みてデッサンしたりしていたので、描いては消し描いては消しの繰り返しでしたから。それに、何を描くにもつい影をつけちゃって（笑）。それで苦労してましたね。「みんな上手いのに、俺はどうして下手なんだ？」と落ち込んだりしましたね。

編：投稿などはされませんでした？

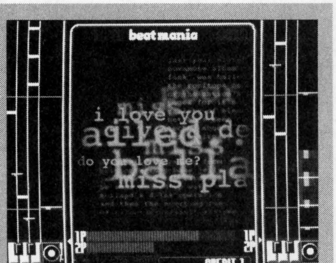
水木：一応「ビックコミックスピリッツ」に持っていったりしたんですよ。マイナー系を狙えばいいものを「やるならやっぱりメジャーだ」とか言ってメジャー誌に持っていったけど、どう考えても誌面に画風が合わなかった。それで編集者の人に「ちょっとイマイチですね」と言われて、また落ち込んだりして。あの時は一人孤独に河原でうなだれたもんです。マンガを描くことは個人作業なので、悩み始めると誰にも相談できず一人で悶々としちゃうんですね。それで、どんどん人の道を外れていったような気がしました（笑）。それがちょうど大学三年の半ばぐらいですね。そこでさすがに「このままじゃヤバイ」と思い直し、みんなに向かって「真人間宣言」をしたんです。「僕は真人間になるんだ！　ちゃんとするんだ！」とか言って（笑）。それまでは「マンガ家になるから授業なんか受けなくていーや」って感じだったんですけど、真人間宣言をしてからはちゃんと授業に出るようにしました。

編：ではマンガ家になることを諦められたんですか？

水木：そういうことになりますね。それまで大きな挫折を経験してなかったんですけど、それが一番始めの挫折ですね。マンガ家になれなかったことは今でも大きなコンプレックスです。でも今思うと、そこで挫折してなかったらまともな社会人になれなかったかも知れないですね。非常に嫌な奴になっていたかもしれない（笑）。

編：ではなぜ就職先にゲーム業界を選ばれたのですか？

水木：僕が就職活動をする頃にはバブルが完全に崩壊しまして（笑）、広告業界が非常にヤバかったんですね。まあ僕自身も大学に入った時点で「広告業界は合わないな」と思っていましたけど。そこで、じゃあどこに就職しようか考えたとき、ゲーム業界かおもちゃ業界だなと思った訳です。単純に絵を描くイラストレーターよりは、絵も含めた新しい物を創造したいという願望があったのと、もともと



『ビートマニア』の画面写真。画面中央のグラフィックは、すべて水木氏が描いたもの（3rdは一部）。「あのグラフィックは、プロディジーといったテクノ系のビデオクリップやメガデモを参考にしました。どちらかと言えばヘタウマを狙いましたので、あれが僕のMAXと思ってもらっては困ります。いやMAXなのかも（笑）」水木氏・談

ゲームやおもちゃが好きだったから、就職するならこのどちらかの業界にしようと。そこで、資料室で目に付いた会社にやたらめったら履歴書送りました。で、真っ先に決まったのがコナミだったんです。個人的に『グラディウス』とか好きだったし、とにかく物が創れるのは間違いない、という訳で入社した次第であります。



『ビートマニア』はエレメカとして創りました

編：コナミに入社されてからは？

水木：いわゆるエレメカやプライズ機といったものを作る部署に配属されまして、そこでデザイナーとして仕事をすることになったんです。ただ、コナミは誰でも企画を出すことが出来ますので、デザイナーの仕事をしながら色々と企画を出していたんです。その多くの企画の一つが『ビートマニア（BM）』になっていった訳です。ですから、僕が最初に提出した『BM』はエレメカとしての企画だったんです。形なども本当にエレメカで、デパートの屋上にある「ジャンケンマシン」のような、人形がついているような感じで（笑）。そこから鍵盤がついて、スクラッチがついて、モニターがついて、徐々に完成品に近づいていったんです。だから『BM』は「DJシミュレーション」などと言われますけど、僕としては「もぐらたたき」のようなエレメカを創った気持ちでいるんですね。あと『BM』を創る上でイメージしたのが「ジャミネーター」ですね。これは適当にボタンを押すだけで曲になるという一種のおもちゃなんですが、そういった「おもちゃ感覚」を出せればいいかなと思ったんです。

編：『BM』の企画を考えられた方は音楽が好きな方だと思っていましたが……。

水木：とくに音楽が好き、ということはないですね。僕は企画兼グラフィックの担当でして、曲の構成などの音楽面はすべてサウンドチームが担当したんです。サウンド側は曲と曲をつなげるような本物のDJプレイをシミュレートしたゲームにしようという考えがあって、僕はエレメカ的に誰でも手軽に楽しめるようなゲームにしたい考えがあって、そのちょうど中間に位置したのが『BM』のあの形なんです。

編：では最後に、『BM』は大ヒットとなった今、思われているようなことはありますか？

水木：そうですねぇ……まさかこんなにヒットするとは思わなくて、本当に驚いてます。プレイステーションにまで移植されて、どうしよう、という感じです（笑）。僕の過去の話に戻りますが、僕はブームに乗っかりつつも本流からはハズれていたんですね。パソコンはMZですし、ラジコンなんて僕が買ったのはヒロボウの「ロックンシティ」でしたからね。普通はホーネットとかマイティフロッグ買うのに（笑）。流されながら中心をことごとくハズしている、みたいな。『BM』はハズれなくて本当に良かったな、という思いでいっぱいです（笑）。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成／松井・小野塚）



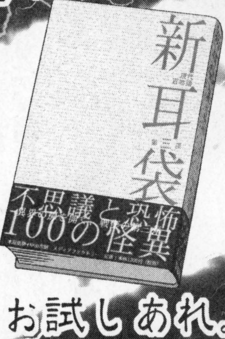
水木潔（みずき・きよし）
1972年生まれ。神奈川県出身。多摩美術大学 美術学部 デザイン科 グラフィックデザイン専攻卒。コナミ株式会社 GM機器事業本部 第2研究開発部所属。現在『ビートマニアIIDX』の開発に勤しむ毎日。

vol.11 カズマデラックス♡

もっと怪奇を！／巻

More Mystery, Please.

現代に蘇ったネクロノミカン！



お試しあれ。

この「新耳袋」という本は、とびきり怖い、なにが怖いって"ホンモノ"なんだよ、この本。百物語にちなんで筆者が足で集めた怪奇談を九十九話収録した内容なんだが、なんと一晩のうちに完読すると怪奇現象が起きると言う。オレは怖いので試してないが、実際に試した人の話によると何かしら起きるとの事。それだけでもヤバイんだが、筆者自身の話によれば、この本の原稿を書いていると、おかしなことばかり起きるそうである。取材のテープが無くなったり、ワープロのデータが消えたりなどなど…。そして実は同じ事が今、この原稿を書いてるオレのところにも起きている、マックが何度もフリーズし、あげくにシステムクラッシュしてOSを入れ替える始末。マジでヤバイかも、この本…。

こんなハナシ聞いた事ありません？

怪音入りとして名高い岩崎宏美の「万華鏡」、どうやらアノうめき声は消し忘れのゴスペルコーラスらしい。他の怪音入りの曲もだいたいそんなモノらしいけど、まあ"ネライ"なんでしょう。



入っているハズの無い怪音が聞こえるCDの話や、今はこの世にいるハズの無いアイドルがブラウン管の片隅に映っていた話など、このテの話は後を絶ちません…。

学校にはハナコさんが、高速道路には走るお婆さんが、そして自分の部屋にはスキマ男がいるように私達の生活空間には必ず何かしらの怪奇が潜んでいるのです。





そう言えば新耳袋の三巻にウチ（アトラス）の事なんじゃないの？　と思える話がのってたなぁ。

一定時間やると不幸になるゲームがあるとか、ダンジョンで落とし穴に落ちると現実でもケガするとかさ。

それなのになぜか…

大好評連載　カズマデラックス第11回!!



金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作を鋭意制作中。

KOJIMA CINEMA



第12幕『ヴァンパイア／最期の聖戦』『ダークシティ』

コジマシネマ開演の挨拶

今年も東京国際ファンタスティック映画祭の季節になりました。ということで、今回は東京ファンタ参加の映画2本立てでいきたいと思います。僕の大好きなジョン・カーペンター監督の新作『ヴァンパイア／最期の聖戦』と、『クロウ』で素晴らしい映像センスを魅せたアレックス・プロヤス監督の新作『ダークシティ』です。

『ヴァンパイア』、東京ファンタのオープニングで観る。

東京ファンタのオープニングに行きました。「最近のカーペンターはどうも……」と危惧している人も多いと思いますが、『ヴァンパイア』凄く良いです。かなりキテます。なんといってもテーマ、プロットが良い。これぞまさにカーペンター向きのストーリー、前半の10分は過去のカーペンターを彷彿とさせます。吸血鬼を1匹ずつワイヤーで引き上げたり、傭兵の出資者がヴァチカンの神父であったり、アイディア満載です。カーペンター特有のお笑い要素もあり、黄金期のカーペンターを凝縮したような映画です。まさに吸血鬼さながらにカーペンター復活！という出来映えでした！

我が青春のカーペンター

今でこそSF映画の教祖的な存在といえばジェームズ・キャメロンですが、僕らの世代はなんといってもカーペンターです。僕らにSFやホラーの面白さ、イマジネーションを与えてくれたのは他ならぬ彼であり、『ハロウィン』や『ニューヨーク1997』といった彼の名作（一番好きな作品は『要塞警察』）なのです。まさに僕が十代の頃はカーペンターの絶頂期でした（一時期のゼメキスやデ・パルマに匹敵する支持を得ていました）。次々と発表される彼の作品にはそれまでのアメリカ映画にないものがありました。斬新なプロット、コミック的なビジュアル、決してハッピーエンドではない結末等々……。『メタルギア』のソリッド・スネークというネーミングも、映画『ニューヨーク1997』の主人公から来ています。映画という媒体がSFホラーというジャンルに最も効果的であることを広く、世間に知らしめた人、そして思春期の僕に最も影響を与えた監督であるとも言えます。



新しい吸血鬼像を描いた『ヴァンパイア／最期の聖戦』。

『ダークシティ』、六本木で観る

『ダークシティ』、六本木のGAGAで観る。『クロウ』の監督なので、多少の期待はしていましたが、ここまで凄いとは思いませんでした。僕らのような30代古参SFファンにはたまらない内容です。オマージュというか、これまでのSFやノワール映画の要素が分子レベル（『悪魔の発明』『メトロポリス』『ブレードランナー』『未来世紀ブラジル』『ロスト・チルドレン』『光る眼』『AKIRA』『宇宙戦艦ヤマト』等々）で濃密なほどにちりばめられています。

映画では「闇の都市に閉じ込められた主人公の自分探し」という設定ですが、プロヤス監督はまさにこれまでの映画やSF小説の断片を見事に交ぜ合わせることでまったく新しいビジョン、ジャンルを構築したといえます。


出演者の演技も光る『ダークシティ』。

デジタルを理解した 21世紀のオタク監督

最近はスティーブン・ノリントン（『ブレード』）やポール・アンダーソン（『イベント・ホライゾン』）といった、ゲームやアニメ世代の映画オタク監督が多いですが、彼の場合はただ真似るだけではなく、CFやミュージック・クリップで培った映像技術を使いこなすことで、これまで観たことのない新たなイリュージョンを創り出すことに成功しています。回転しながらニョキニョキ伸びる摩天楼のシーン等は、とれもビジュアルセンスに優れ、デジタルでしか表現できなかったものです。こういったCGを含むデジタル技術に関しての経験は、前作の『クロウ』での「苦労」の賜物（ブランドン・リーが撮影中に事故死したために、デジタル加工でブランドン・リーを再生した）であるのかも知れません。間違いなく、SF映画史上に名を残す作品だと思います。トレバー・ジョーンズの音楽の方も効果的で、ついついサントラを買ってしまいました。なぜかエコバニ（エコー&ザ・バニーメン）やゲイリー・ニューマンも曲を提供しています。それにしても、死体に刻印された渦巻きが「ドリームキャスト」に見えるのは僕だけでしょうか？　あと異邦人が空を飛ぶシーンはまさにサイコ・マンティスそっくりでした。

個性ある「中ヒット作品」を創りたい！

東京ファンタのオープニングで、カーペンター監督のインタビユー・フィルムが上映されました。その中で、「アメリカはスター指向が強く、監督よりも主演スターが誰かによって興行収入が決まる。そしてその結果、売れる映画は『タイタニック』のように物凄くヒットするが、それ以外のものはまったくダメ。映画にはいろんなジャンルや個性があってもいい。日本はスター指向がまったくないわけではないが、監督指向が強い市場でもあるので、期待している」というような内容を語っていました。

しかし最近の日本は、映画だけでなく、音楽にしても小説にしても、大ヒットという偏った市場しかありません。様々なジャンルを継続させるような中ヒットがありません。誰もが売れた物に飛びつき、同じ物を観ない（聴かない）と安心できない、そんな意識が大衆に根付いています。エンターテイメントである以上、いろんな個性があっていいと思います。また、いろんな嗜好を刺激するような市場があってしかるべきです。僕もそんなゲームを創りたいと思ってきました。『メタルギア』のヒットで「スピルバーグをめざせ！」と周囲に嗾けられることもありましたが、やはり僕はカーペンターです。子供から大人まで楽しめるようなものは創れません。やはり「自分をしっかり見つめ直し、自分に正直に、そして好きな物を創っていこう」と思います。

『ヴァンパイア／最期の聖戦』
JOHN CARPENTER'S VAMPIRES
監督・音楽＝ジョン・カーペンター
主演＝ジェームズ・ウッズ
人間の生き血を吸うことで不死の力を手に入れるヴァンパイアたちと、最強の戦士ジャック・クロウ率いる傭兵集団「チーム・クロウ」による最後の戦いを描いたアクション作品。（正月第二弾公開）

『ダークシティ』 DARK CITY
監督＝アレックス・プロヤス
主演＝ルーファス・シールウェル
謎の街「ダークシティ」に蠢く不気味な黒い影。その〈影〉の正体は何なのか……。サスペンスやカフカ的な不条理劇を含んだ新感覚のSF映画。（公開中）

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。



し」=「初めて」があるのでとても大変だった。

しかし、テレビの中で動いている巨人の姿を見ていると報われる思いだ。一緒にがんばっているみんなもモニターに向かっていい表情をしている。ゲーム制作はいよいよこれからが本番なんだけど今日はデレッっと緩んでいよう。

10月某日

アルファ版を囲んで都内某所にてミニ合宿。現状の確認、今後の方針などを話し合った。会議は10時間にも及んだが「真面目話6:駄洒落4:下ネタDD（注3）」というバランスで、とても実のある話が出来た。

「巨人—大きくて楽しい(かも)」「人間—観ていて楽しい(だろう)」「景色作り—どんどん変わって楽しい(はず)」がこのゲームのポイントで、アルファ版で実現できた「景色作り」が予想以上に手応えがあり、あと2つもがんばればかなりいいゲームになりそうな気配なので、がんばろう！　オィッス！　というのが超短縮した議事録。

10月某日

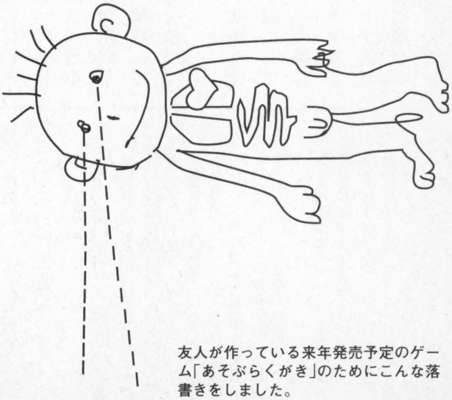
今から12、3年ほど前、バブル景気で世の中は浮かれていて僕は沈んでいた。僕は逃げるようにして、ライブハウス、名画座、ゲームセンターといった暗がりの中に入り浸っていた。

ゲームショーに来るたびに、その華やかさに強烈な違和感を感じる。もっとも苦手だった世界だ、これは。しかし、その一方で僕はゲーム制作を続けられているという恩恵を受けていて、さてさて、なんだろう？　と思うのだが、どうしようもないので、まぁいいやってことにする。だってゲーム作りは楽しいから。

10月某日

今回でこの連載はおしまいです。長い間、読んでくれて、載せてくれて本当にありがとうございました。しかし、連載は終っても生活は終らないので日記は続きます。

またどこかでお会いしましょう。



友人が作っている来年発売予定のゲーム「あそぶらくがき」のためにこんな落書きをしました。

Title:IMAI TOONS　Illustration:KAZUTOSHI IIDA

(注1)サガラッチ:1972年東京都大田区生まれ。ゲーム雑誌編集/ライター。現在ほぼ休業中。好きな女のコのタイプ:顔がオモシロイ人
(注2)巨人の史跡:富士山をはじめ琵琶湖、筑波山等など有名な景勝地は大体そうらしい。『巨人大全』にて詳しいことを調査中!
(注3)下ネタDD:追加、育成、収集、交換



わびん日記 最終回

飯田和敏

9月某日

打ち合わせの後、銀座を歩いていると「『プライベート・ライアン』本日封切! 特別レイトショー」という看板を発見。どんな映画だか全然知らなかったけど、図柄にひかれポスターを覗いたらスピルバーグの新作だと。スピルバーグか! スピルバーグといえば『ディレクターズ・チェアー』(ジャストシステム)という映画制作のゲームがあって、「みなさんこんにちは。スティーブン・スピルバーグです」と流暢な日本語で(もちろん吹き替えだけど)軽やかにあいさつしてくれたのが衝撃だった。それ以来、スピルバーグには勝手に親近感を持っている。マルチメディア特有の奇妙な質感だ。

で、『プライベート・ライアン』は『スターシップ・トゥルーパーズ』の続編のようで、おもしろかったのだが、また『トゥルーパーズ』が観たくなってしまった。

9月某日

マリーガル主催のフットサル大会。夕方、浦和のサッカーグランドに9つのチームが集結した。パーラムチームはこの大会に向けて週一度練習を重ねていた。結果は3位。不摂生を極めている虚弱な我々の割にはなかなかの成績だ。

10月某日

『巨人のドシン』の音楽がフィニッシュ。それを記念して、関係者や友人を招いて近所のロック喫茶で音楽鑑賞会(ミニライブ付き)を開いた。先月発注したペットボトル大の巨人の新模型も到着して、会に華を添えた。

10月某日

『キョジン・コム(www.kyojin.com)』に「巨人大全」をアップ。これは、全世界に存在する巨人の神話や伝説をまとめ、巨人とは人類にとって一体どんな存在なのかを解明していこうというコーナー。執筆はサガラッチ(注1)。彼はこの作業以外に巨人の史跡を訪問する旅行記「キョジンツアーズ」も制作中だ。巨人の史跡(巨人が作ったと云われている場所)(注2)は意外に多い。なんと富士山も巨人が作ったんだって!

10月某日

『ドシン』アルファ版が完成した。制作を開始してから2年。とうとう折り返し地点まで到達した。長くて不安な2年間だったが、ようやく具体化出来て嬉しい。このプロジェクトは「新しい仕組み(制作体制)」で「新しいハード(N64DD)」の「新しいゲーム(どんどん巨大化する主人公)」を作るという「新し」づくし。1つだけでもしんどいのに、3つも「新

飯田和敏(いいだ・かずとし)
ゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』(アートディンク)。好きなゲームは『ゼビウス』『マザー』『テトリス』。現在は、64DD『巨人のドシン』を制作中。

THE GAME OF APOCALYPSE

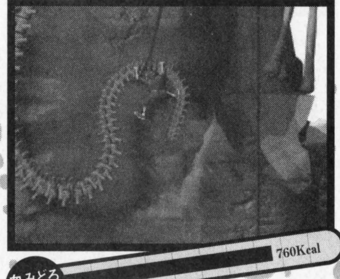
ダラダラドロドロ血みどろコラム 第5回！

▼この記事には暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

Sacrifice 誤

HEARTOF DARKNESS



760Kcal

血みどろ指数

Writing by 在鳩飛雲

みんな、ドリームキャストは買ったかい？ この原稿を書いてる今はまだ発売になってないんだけど、すごいスペックのマシンだよな！ でもオイラはまだ、ちょっと買う気になってないんだ。ソフトのラインナップがさ、品行方正（マトモ）なのしかないし、なんだかあんまりソソラレテないよな。規制とかぜーんぶ取り払って、オバサマたちの「なんたら団体」が目くじら立てるような「ゲテゲテ」な洋ゲーかなんかガンガン出してくれたら、今すぐ買っちゃうね。そんな危篤……じゃなかった奇特なユーザーはいねぇって？ まぁ、いいや。

さて今回は、『ハート・オブ・ダークネス』である。初めて画面が発表されたのが、今から約2年半前だから、かなりの超大作だ。当時、その美麗なCGにすんげぇ驚いたもんだが、2年半も経ちゃあ、状況も変わってるんで、驚くほどのものでもなくなってるのが、ちょいと悲しい。で、実際にプレイして何よりも驚いたのが、このゲームが横スクロール（一部、縦もあり）のアクションだってことだ。すっかりだまされちまいましたぜ、ダンナ。あのCG画面を見て横スク・アクションだたぁ、気付きませんぜ。あっしゃてっきりアクション・アドベンチャーだと思ってやした。

ある日、終業のベルと同時に学校を飛び出したアンディは、愛犬ウヰスキーと一緒に近所の公園で昼寝としゃれ込んでいた。そこへ突如始まった皆既日食。あれよあれよと言う間に、ウヰスキーはどこかに消えてしまった。相棒を救うため、お手製のビームガンとヘルメットを手に、これまたお手製フライングマシンに乗り込んだアンディ。さぁ冒険の始まりだぁ！……と、実にジュビナイル・テイストあふれるストーリー。なんでこの頁で扱うの松井さん？ と思ったオイラが浅はかでした。

まず、どんなゲームなのかってぇと、『プリンス・オブ・ペルシャ』を想像してもらうのが一番手っ取り早い。妙にヌルウリ、ヌルウリと滑らかにアクションする主人公と、実にスッパリとした死にっぷり。そう、このゲームは洋ゲーのお家芸とも言える「イッパツ死にアクション」なのだ。ゲームを始めて、10歩と歩かないで最初の難関（笑）が「地割れ」。ここでまずコツがわかんなくてまず3人は死んだ。やっとジャンプのコツを掴んで5歩くらい進むと、壁に写ってた影が突如襲って来て転落死。なんか影みたいな生き物がワラワラと襲い掛かってくれば、引きずり倒されて、なんだか分かんないうちに身体バラバラに引き裂かれるし、溶岩に触ればもちろん燃え尽きる。もー、ともかく死ぬ。歩いても、走っても死ぬ。ジャンプしても、泳いでも、何しても死ぬよね。なんでライアン二等兵を助けるために、死人出さなきゃなんないんスか？……どころの騒ぎじゃなく、犬助けるために死にまくる。

子供向けみたいなツラしてるけど、このゲームは「愛する者のために死ねるか」と、真顔で問い掛ける西崎義展ばりの精神論ゲームなのかもしれん。

PROFILE

在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近かなり疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

HEART OF DARKNESS(ACG)　メーカー：スパイク／機種：Win95&98／価格：¥8,500／発売日：'98年11月18日

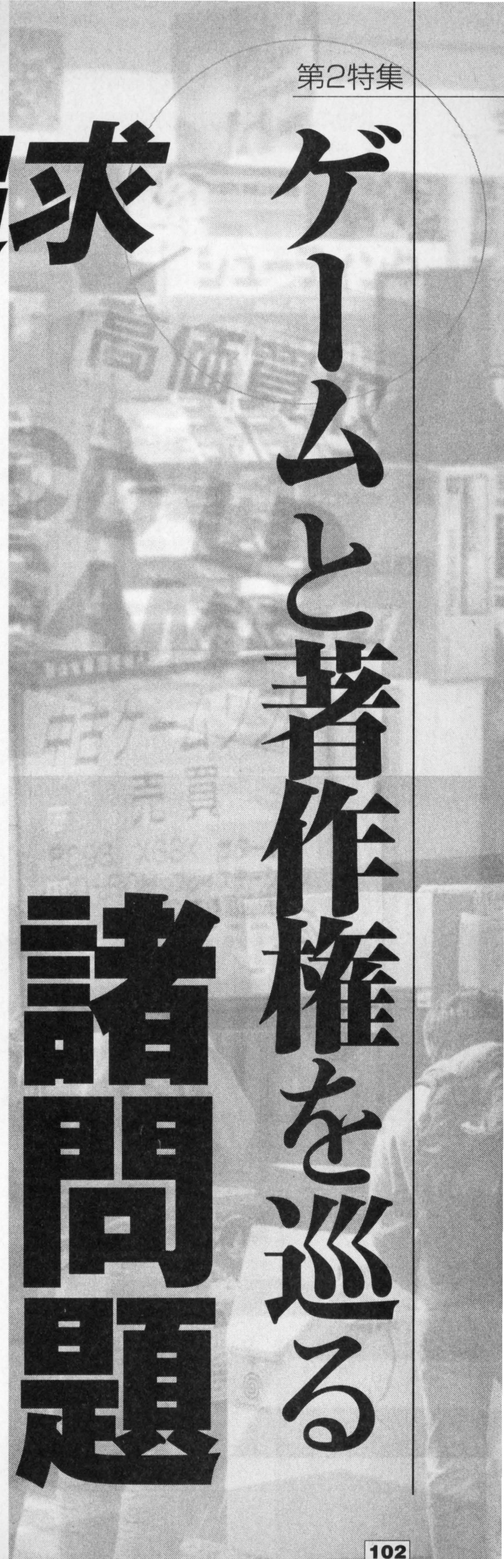
お詫びと訂正　「ULTIMATE MISSION」において以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させて頂きます。

- ●P59：一段、5L目、「ミッキー」→「KID'S」
  二段、2L目、50円→100円
- ●P64：ゲームコーナー ミッキー様の電話番号は03-3293-4852になります。
- ●P80：四段、6L目、「しゃがみ左ターボファニー」→「しゃがみ左ターボナパーム」
- ●P119：PSYCO+氏の写真がP121の元マスターミカゲ氏の写真に、元マスターミカゲ氏の写真はPSYCO+氏の写真に、と入れ替わります。
- ●P140：表2-1、「②残秒数補正」→「②残本数補正」

お詫びと訂正

前号（23号）「異色組織マリーガルが目指すもの」の記事中において、事実誤認、不適当な表現がありました。12頁、4段目に「以前、任天堂にはマリオクラブというデバッグとモニタリングをする下部組織が存在した」とありますが、マリオクラブは任天堂の組織として現在も活動中です。また13頁、3段目の17行目から、猿楽庁の方針についての記述がありますが、猿楽庁の基本となる方針は、ゲームの企画の早い段階から、ユーザーに近い立場の人々による作品評価、デバッグ等をおこなうことでゲームの質を高めることにあり、記事中にあった「『サルでも楽しめる』を合い言葉に」という端的な表現で語られていた内容とは異なります。

以上の件につきまして、任天堂、マリーガルを始めとする関係者の皆様に多大なるご迷惑をおかけいたしました。ここで内容を訂正させていただくと共に、謹んでお詫び申し上げます。



第2特集

徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題

著作権って何だろう？

今、ゲーム業界は大きく揺らいでいる—といっても家庭用ゲーム機がこの世に現れて以来、揺らいでなかったことの方が少ないけどね、いろんな意味で—ここで話題にしたいのは、このところ騒がしい数々の著作権問題のこと。

著作権とは新聞、書籍、雑誌などに収められる文章や写真、放送番組、映画、レコード・CDなどに収められる楽曲、絵画などの芸術作品（他にもいろいろあるけど）といった、個人もしくは団体によって創作的に作られた「文化的所産」に認められる知的所有権の一種。同じ知的所有権でも特許権などは登録してないと効力を発揮しないが、著作権は世間に発表された時点でマネしたり、勝手に使ったりできないことになっている（ちょっと乱暴ないい方だが）。もちろんゲームソフトも著作物だ。

厄介なのは著作権には原則やガイドラインはあっても、明確な基準がはっきりしていないということ。最近では小林亜星が服部克久に対して「おれの曲をマネすんな」と訴えたが、この一件を見ればわかりやすいだろう。「たしかに似てる」という人もいれば「全然違うじゃん」という人もいる……早い話、白黒つけるのが非常に難しいのだ。音楽でもこういった状況なのだ。比較的新しい文化的所産であるゲームソフトはさらにやっかいなのである。

そして今、ゲーム業界ではこの著作権をめぐる大きな動きが出てきた。それが「中古ソフトを売買するのは適法か違法か」という問題だ。

現状と問題点

中古ソフト販売は著作権に違反するのか？

昨今、中古ソフト販売を巡る現状はめまぐるしく変化している。相次ぐ訴訟、目に留まる『映画の著作物』、『頒布権』の文字。中古ソフト販売の何処が問題なのだろうか？

メーカーは中古ソフト撲滅に乗り出した

中古ソフト問題を決定づけたのは、今年1月、ゲームメーカー約200社で構成される業界団体、社団法人コンピュータエンタテイメントソフトウェア協会（CESA）が、社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）、社団法人日本コンピュータソフトウェア協会（パソ協）とともに発表した「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」だ。もっともこれに先立って、CESAが公正取引委員会に中古販売に関する上申書を提出したり、ゲームソフト販売店の業界団体であるテレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）との交渉が行われるなどの具体的な動きもあったが、中古ソフト販売を「違法」と断定して大々的にアピールしたのはこれが最初である。

CESAの発表によれば、'96年に販売された中古ソフトは実に4800万本。「もしこれが中古市場ではなく新品として販売されたとしたら3130億円以上は儲かったはず。現状では中古ソフトの売り上げについてメーカーは一切還元を受けていない。この状況が続けば開発資金を回収できず、新作の開発がままならない」と主張している（ちなみに、現在は「撲滅」のキーワードは消滅）。

この動きは一般ユーザーに対する「中古は買わないでね。正規の新品を買って遊んでね」というメッセージとも受け取れるが、中古ソフトを扱う小売店に向けられた宣戦布告であることは明白。もっとも中古ソフト業界が「そうですか」とあっさり引き下がるわけがない。古くはファミコン、SFCの時代から中古の流通ができあがっていたわけだし、そもそもCESAのいうとおり4800万本がはける市場なら簡単に手放すはずもない（同じ著作権問題でも不正コピーによる海賊版のケースなら問答無用で違法なのだが）。現状ではハッキリ白黒ついた問題ではないし、表通りで一般ユーザー相手に堂々と営業しているわけだ。ユーザーのニーズもしっかり定着していると見てもいいだろう。

前述のとおり、CESAをはじめとするメーカー側とARTSを旗頭とした中古ソフト業界は交渉の席を設けたが、それぞれの主張はまったく噛み合わず話し合いは決裂。そしてついに訴訟の形で司法の判断を仰ぐことになった。

訴訟合戦は、ソフトメーカー5社（カプコン・スクウェア・コナミ・ナムコ・SCE）が連名で、中古ソフトを販売した神奈川県のファミコンショップ（株）ドゥーを東京地裁に訴えたことに始まる。被告ドゥーはARTSのメンバーではなかったが、6月にはARTS代表・新谷氏が社長を務める（株）アクトが、ソフトメーカー6社（前述5社＋セガ）から大阪地裁に訴えられた。すると7月には大阪とは逆に（株）上昇（ARTS会員）が、（株）エニックスを相手取り「中古販売を中止する権限がないこと」の確認を求める訴訟を起こした。

従来、エニックスはSCEを通した流通を行ってきたが、昨年末頃から小売店やフランチャイズ本部に対する直販を開始。これに伴って「'98年12月31日以降、商品を中古ソフトとして販売しないこと」などの条項を含む売買取引契約書を送付（違反した場合には契

約解除、出荷停止が定められていた)、アクトは中古販売はやめない旨を通達し、上昇は中古販売禁止条項の撤回を求めたという経緯がある。また上昇・アクトは、エニックスが前述の他に『ドラゴンクエスト』シリーズの注文を受けるにあたり、「ポケモン・エンピツ」をソフトの7倍購入すれば同ソフトを割り当てるという抱き合わせ販売を行ったとして、これら独占禁止法違反の行為を取りやめる内容を勧告をなすように要請書を提出している。

両陣営の代表に聞く……中古ソフトの是非

「意見が真っ向から対立」するのは裁判の常。とはいえ今回の中古ソフト問題にまつわる双方の言い分ほど対照的なケースは珍しい。

そこで今回は、ゲームメーカー側として裁判を全面支援しているACCSと、中古ソフト業界を代表するARTSの見解を並列させることによって、対立点を明らかにしたい。

まずはデジタル著作権全般の権利確保に尽力しているACCS事業部課長・葛山博志氏の話。

「ご存じのとおりゲーム流通には新品と中古のふたつの道があります。中古品の流通というのは他にもいろいろ見られますが、ゲームソフトが特殊なのは中身が劣化しないということ。たしかにケースやCD-ROMにはキズが付くかもしれませんが、肝心の著作物、つまり遊ぶゲーム自体は新品も中古も全く変わらない。それが同時期に流通して、中古の方は一切著作権に対する見返りがないわけです。メーカーとしては原則的に遊んだ人の数に応じてお金をいただきたい。3人が遊んだら著作権に対する対価も3人分いただくのが道理だと思うんです。しかし、実際はゲームを楽しんでもらっても中古ソフト業者にしかお金が回らないことになります。ひとつのソフトが中古市場に流れて最終的に3人のユーザーをめぐるというデータがあるとしたら、最初の価格に3回分の著作権に対する対価を上乗せするという対策も考えられますが、これでは値段が高騰する上、最初にプレイするユーザーが後の人のために余分な負担を被ることになります。実際問題、こうした対処ができない以上は中古ソフト販売を禁止するか、少なくとも新作発表から一定期間は中古流通を止めてもらいたいわけです。著作者の保護がなされないばかりか、中古ソフトの流通によって本来の営業が阻害されている現実があるというのがメーカー側の主張です。この動きがさらに進めば、ゲーム開発自体が大きく崩れることになるでしょうね」



ACCSが配布しているチラシ。裏には中古ソフト販売の問題点が列挙されている。

これに対してARTS事務局長・三輪浩司氏は次のように語る。

「中古ソフトの販売は間違いなく適法です。デジタル著作物は劣化しないという話にしても、ソフトの中身をコピーして販売しているわけではありませんから問題にはならないでしょう。また、ごく短期間で中古ソフトが出回るため新品セールスの機会が失われるという話については根拠がないとしかいいようがありません。たしかに『ファイナルファンタジー』が100万本売れて、翌日に50万本が中古に流れたというなら話は別ですけど(笑)。エニックスは『ドラゴンクエストVI』が300万本売れたけど中古がなかったら400万本は売れたといってますが、そんなことはありえませんよ。また、市場経済論的な考え方でいくと、この価格だから買おうということはあるはずですよね。中古の『ドラク

エ』が100万本売れたとしても、新品の価格だったら買わないというユーザーは相当数いると思います。そもそも中古ソフトが低価格維持をすることによって、次のゲームの購入期待度が高まるという側面があるのではないでしょうか。中古ソフト流通にはゲーム市場にユーザーを引きつけておく吸引力があると考えてもらいたいですね」

はたしてゲームは映画（の著作物）なのか？

メーカー側は「本来、手にすることができるお金なんだから」といい、中古ソフト業界は「それは違う」と主張する。表層的には「お金の問題」に見えるかもしれないが、どちらも自分たちの権利を守ることがユーザーの利益になると主張している。

もっとも裁判で戦うことになればそれなりの法的な根拠が必要だ。これは「ゲームソフトの著作権」についての考え方と言い換えてもいい。双方とも立法によるルール作りに関しては前向きな姿勢を見せているが、その枠組みができるまでに長い準備期間がかかることは明白。故に今回の一連の裁判では早急に問題を解決する意味もあって、現行著作権の解釈をめぐる戦いになっているわけだ。そしてメーカー側が「著作権保護は当然の成り行き」と主張する根拠は次のように要約することができる。「著作権法上ゲームソフトは『映画の著作物』である。映画の著作物には『頒布権』が認められている。『頒布権』がある以上、中古といえどもメーカーに無断で売ることはできない」

映画の著作物と頒布権という言葉は、中古ソフト問題を語るうえで避けては通れないキーワードなので簡単に解説してみよう。

著作権によって守られる著作物には小説や論文のような「言語の著作物」、絵画や彫刻に認められる「美術の著作物」などいくつかの種類がある。こうした区分のひとつが映画の著作物である。デジタル関連の著作権としては「プログラムの著作物」があるが、ゲームソフトの映像の著作権に関しては、最初に司法判断が下された「パックマンアーケード事件」判決において「ゲームソフトは映画の著作物」と目された経緯があり、これをメーカー側が盾にしているわけだ。

次に頒布権だが、これは映画の著作物のみに認められる特殊な権利である。頒布権がある限り、その著作物を持っている人は著作者にことわりなくたくさんの人に売ったり、配ったりしてはならないという決まりがある。

ちなみに中古ソフト業界側が「ゲームソフトは映画の著作物でもなければ、頒布権も持たない」と主張していることはいうまでもない。

それでは、まず映画の著作物についての見解について整理してみよう。前出の葛山氏の言葉。

「『パックマン事件』以降、いくつかの裁判でゲームソフトは映画の著作物と認められてきました。しかしこの件を持ち出すまでもなく、実際問題としてゲームソフトが映画に類することは論を待たないでしょう。まずプロデューサーや監督、その他技術的なスタッフが協力するという制作過程が映画とほとんど同じです。制作コストの面でも映画と同等、もしくはそれ以上と考えても差し支えありません。さらにいえば、体験した人が受ける印象や影響も酷似しています。こうした考え方をこじつけだと決めつける人もいますが、映画の場合なら著作者にお金が入ってくるシステムができています。ところが中古ソフトが流通しても制作者には1円も入って



ARTSはこのチラシとともに、著作権法改正を求めて署名活動を始めた。

こないわけです」

たしかにゲームの表現が名実ともに映画に近づいたという主張に異論をはさむ者は少ないだろう。しかし、当然のことながら中古ソフト陣営は、これに真っ向から対立。

続いてARTS三輪氏の見解。

「ゲーム業界側が拠り所にしているのは『パックマン事件』をはじめとするいくつかの判決ですが、これらの訴訟は中古問題に関して論議されたものではありません。'84年に判決の出た『パックマンアーケード事件』は筐体を複製して使っていたという事件、'94年に判決の出た『パックマンシェアウェア事件』はソフトを勝手にコピーして本の付録につけた事件です。それぞれ映画の著作物がキーワードとして使われていますが、いずれも複製権の侵害にあたる問題で中古ソフトの流通を視野に入れたものではありません。簡単に解決するために無理矢理ゲームを映画になぞらえたといってもいいでしょう。彼らがゲームは映画だと言い張る背景には、お金がかかるという部分が大きいはず」。著作権法第2条第3項には「この法律にいう『映画の著作物』には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ物に固定されている著作物を含むものとする」と書かれている。フィルムによって作られた正真正銘の映画以外にも映画の著作物の範囲を拡大できるということになるが「作品のごく一部に映画の効果＝動画が入っていればそれでも認められるのか」という考え方もある。また「物に固定」という記述に関しても専門家の間では意見が割れている。

ARTS側弁護団の見解は「動画技術を使っているだけではゲームソフトを映画の著作物に充分とはいえない」というもの。'93年の『青森県三沢市勢映画事件』訴訟では、未完成の映画については制作者に著作権が認められないとの判決が出たが、ここでは未編集のフィルムは映像の素材に過ぎず著作物とはいえない、よって編集という作業を経ていなければ映画ではないとの結論が出た。同弁護団はこの論旨をゲームに当てはめ、

読者の声◆1

Q ゲームと著作権についてあなたの思うところを教えて下さい

●ゲームソフト中古販売を禁止するというのは反対です。中古でしか入手できないソフトだってあるし、メーカーさんも中古販売してほしくないならソフトの値段をもっと安くしてもいいのではないでしょうか？　（群馬県　クーリン）

●中古問題について、以前はあった方がいいと思っていたが、やっぱり違法な気がしてきた。メーカーの利益にならないし、感情的に自分が新品を定価で買って、他人が中古で安く買い同じ楽しみを味わうのは不公平に思える。ただし、メーカーは定価維持のために安売りする販売店に納入制限するなどの嫌がらせも同時にやめてほしい。つまらない、売れないゲームは定価が下がって当然だ。　（神奈川県　ミズケン）

●新作ソフトの値を下げないで中古は違法と言うメーカー。どこがユーザーのためなんだ？　（福岡県　しぶい探偵）

●中古によって売れ行きが阻害される、とメーカーは主張しているが、小人が細かいことを云々たれているように聞こえる。レンタル可の米国や、ネット上で無料でゲームを配っているパソコン業界くらいの懐の大きさを見せて欲しいなぁ。　（千葉県　N岡）

●あんまり細かい事に目クジラ立ててると、想像力のある子（業界）に育たないよ。　（埼玉県　みや）

●『ときメモ』の同人アニメ訴訟は暴走気味の作家を牽制する意味で応援したい。ゲームは好きになれないけど、このようなコナミの態度は評価したい。　（愛知県　四谷一獲）

●自分の周りにはCD-Rでコピーしている人が多い。簡単にコピー出来る上に、ほとんど罰せられないのが大問題。　（埼玉県　TEM）

●音楽CDにしても本にしても著作権のあるモノが借りることが出来たり、お店に売ることが出来るのに、なぜゲームはだめなのか？　（神奈川県　たき）

●私個人としては中古販売禁止は反対です。中古がなかったら、私は今の様に家庭用ゲームに夢中にはなっていなかったと思う。中古が無かったら、私は『クリスマスナイツ』を買えなかった。　（富山県　藤井芳行）

ユーザーの操作によって映像の組み合わせや順序が決まるインタラクティブな作品は映画の著作物としての要件を満たさず、物に固定されていないと主張している。三輪氏は「だいたい、メーカー側が裁判所に提出するゲームの資料はイントロの動画がほとんどなんですから、どう考えてもおかしいですよ」と語っている。

ユーザーはゲームを勝手に売れない？

続いて頒布権に関してはどうなのか？　今度はARTS、中古ソフト業界側の意見から。

「ゲームソフトが映画の著作物でない以上、頒布権はありません。仮に過去の判例どおり映画の著作物ということになっても、頒布権には限界があるはずです」

一方のACCS側も「制作者（著作者）の保護は絶対に必要」と一歩も譲らない。ここで頒布権について補足説明していきたい。

頒布権が映画の著作物だけに認められた特殊な権利であることは前述したが、これは劇場用映画特有の流通形態である配給制度を支えるために作られたものといえる。劇場用映画のフィルムは各映画館に譲り渡しているものではなく、貸し渡しているものだ。映画（配給）会社は、できるだけ高い興行収益を得るために戦略的なフィルムの流通を行わなければならないが、フィルムを持っている映画館経営者が勝手にあちこちで上映してしまえば映画の価値自体が下がり戦略など一切無意味になってしまうだろう。ARTS側にしてみれば「それは純粋な映画に認められた権利であり、ゲームソフトの流通には馴染まない」ということになるはずだ（知的所有権を管理する国際機関WIPOは、あらゆる著作権に頒布権を認めているが、原則的には第一頒布に限定している。映画の著作物が第二頒布以降の頒布権を認められているのは流通の特殊性ゆえ）。

頒布権に関していえば、もうひとつ重要なポイントがある。それがアメリカのファーストセル・ドクトリン（第一販売の原則）、ドイツでいうところの消尽理論という考え方だ。これは著作物を複製した媒体（ゲームソフトもこれ）が著作者の同意のもとで譲渡されたとき、以降の頒布権は消滅するという考え方である。この原則に則れば、新品ソフトを買ったユーザーはそれをどう処分しようが自分の勝手で、中古ソフトにしても既に頒布権が消滅しているのだから著作者の許しを得て売買しなければならない理由はないということになる。しかもファーストセル・ドクトリンを認めることは、現在の世界常識（グローバル・スタンダード）でもある。このファーストセル・ドクトリンが中古ソフト業界にとっての「伝家の宝刀」であることは間違いないだろう。

しかし、ACCSの葛山氏は中古ソフト市場の特殊性をあげて反論する。

「先に話したとおり、ファーストセル・ドクトリンを前提にすると第一頒布のときに（その後著作物が利用されることの対価を）上乗せすることになりますが、そうなるとゲームは今より高いものになります。そうなることは我々の望むところでないし、また、あらゆる中古市場のなかでシステマチックに運営され、巨額の収益をあげているのは中古ソフト販売ぐらいのものでしょう。古書流通などは出版全体からみればそれほどの影響がないために出版社が何も言っていないだけでしょうし、なにより品質的な劣化はゲームソフトの比ではありません」

一方ARTSの三輪氏は「結局のところ、適正価格という概念がわかっていないんでしょう。ゲームの流通そのものに問題があるわけです。メーカーの意向に添って新品販売を中心にしている問屋依存型の店は品揃えが豊富な半面、価格競争ができなくて苦しい。一方、問屋に依存していない中古ショップは品揃えでは劣っても価格競争ができるので結果的には商品の流れもいいんです。特に前者は在庫をかかえる苦しさ、定価維持の足かせに加えて、ソフトの抱き合わせ販売も行われたりと大変ですよ」

ゲームメーカーサイドの見解●1

「この裁判は絶対に勝てる」

株式会社エニックス代表取締役社長・福嶋康博氏

エニックスは中古ソフト販売だけでなく、レンタル・出版差し止めなど著作権問題に取り組んできた会社だ。

では当事者であるメーカーの見解を聞いてみよう。話を聞いたのは、今回の訴訟の中心人物の一人エニックスの社長福嶋康博氏。「ゲームが映画の著作物であり、頒布権が認められる」という主張はＡＣＣＳとまったく同じ。同氏は「（裁判は）絶対に勝つ」と前置きしつつ次のように語った。

「ゲームソフトは映画の著作物であるという判例はいくつもでております。『１０１匹わんちゃん事件』の判決でビデオで販売のときにも頒布権が認められたことから考えても、ゲームソフトに頒布権があるのは当たり前だと思います。しかしなにより中古ソフトがよくないところは、同列に新作が並び、売れ行きを阻害し、市場を混乱させるという点に尽きます。また、同じものなら安い方を買うのが道理であります。中古ソフトがなければ30％は売り上げが伸びるでしょうし、それがメーカーに入れば開発のレベルもあがるはずです。とにかくゲーム制作にはお金がかかるという部分をユーザーの皆さんに理解していただきたいですね。私たちの立場からすれば、ゲームソフトの価格は媒体の値段ではなくゲーム自体の使用料だと考えたいし、それをユーザーの方にも納得してもらいたいわけです」


㈱エニックス代表取締役社長・福嶋康博氏。

使用料と割り切ってもらうための近道は、ビジネスソフトなどに採用されている「シュリンクラップ」（開封した時点で使用契約を結ぶという考え方）を導入することだが、「ゲームの一般的な購買層である子ども相手に契約という概念は馴染まない」と福嶋氏。

「抱き合わせ販売に関しては、そんなことはないと断言できます。問屋に対して営業上『これを買って』とお願いすることはあると思いますが……。再販価格維持に関しては、当社は小売店に対してお願いしてはおりません」

また福嶋氏は「中古ソフト販売業者が一掃されるわけではありません。中古ソフトの販売が違法であるという前提が整ったうえでなら話し合う余地はあります」という。ちなみに昨年7月に行われたＣＥＳＡとＡＲＴＳの交渉で、中古ソフト業界側から「売上の１～３％を支払う用意がある」と回答したところ、メーカー側は「金額の問題はともかく、まず中古ソフトの違法性を認めることが先決。またその場合でも取り分は少なくとも10％から」と返答した経緯がある。前出の葛山氏も「金額の問題ではない」と語っている。


今回エニックスから上昇・アクトに供給のなかった「スターオーシャンセカンドストーリー」。

ゲームメーカーサイドの見解●2

「ゲームの発展に判断基準が追いついていない」

コナミ株式会社知的所有権室室長・竹内弘行氏

ゲームにおける著作権を守るために、やらなければいけないこととは

ただでさえ難しい著作権の問題、意見が真っ二つに割れている映画の著作物と頒布権の扱い方……日本の主要産業のひとつに数えられるゲーム業界だが、司法レベルでいえば、まだまだ判断しづらい発展途上の分野なのだ。

しかし中古ソフト問題を離れると、ゲームの著作権についてはいくつかの司法判断が出揃っている。なかでも新聞紙上を賑わせたのは一連の『ときめきメモリアル』関連事件だろう。同作の発売元コナミは、'96年にストーリーを無断で改変したメモリーカードを販売した事件（被告・スペックコンピュータ（株））、藤崎詩織らキャラクターを真似て作られたアダルトコミックの事件（被告・三和出版（株））、今年は藤崎詩織を登場させたアダルトアニメビデオの事件でそれぞれ訴訟を展開。既にアダルトコミック事件では勝訴を収め、他は裁判中である。


コナミ㈱知的所有権室室長・竹内弘行氏

「キャラクター使用に関する具体的な線引きは非常に難しいところがあります。個人的に楽しまれるのは大歓迎ですし、同人誌でも本来的な意味でのファン活動ならば規制の対象ではありません。しかし、単に個人的に利用される範囲であれば問題なくても、悪用となると話は別ですね。これまでの訴訟でも猥褻性が強いという部分がいちばんのポイントでした。ご承知のとおりゲームメーカーは知的財産で成り立っています。いちばん肝心な財産を無断で、しかも悪用されては話になりません。創作物（著作物）は創作物としてきちんと扱ってもらいたいというのが正直な気持ちです」と語るのは同社知的所有権室室長の竹内弘行氏。

「ゲームの世界では知的所有権に対する意識が高まっていますが、これはゲームの進化に起因するものです。ハードのキャパシティが高くなり表現もより高度になりました。それに伴って権利関係も複雑になりました。また、商標や特許にまつわるトラブルも増えるでしょうし、インターネット普及によって未知のトラブルも生じてくるはずです。この先どうなるかまったく見えない状況ですから、現状の法体系で問題が解決するとは思えません。ゲームにはゲームに即した立法が必要になるのかもしれませんね」



「ときめきメモリアル」関連の訴訟は多い。

望まれるゲーム著作権取り扱いのルール作り

中古ソフト問題を判断することは私たちユーザーにとっても、司法にとっても難しい問題である。

『ときメモ』裁判のそれぞれの事例は、一般ユーザーでも感覚的に「これはヤバイんじゃないか」と理解できるだけまだマシなのかもしれない。「映画の著作物」などを持ち出すまでもなく、著作権の侵害が容易に見て取れるからだ。

しかし中古ソフト問題に関していえば、どちらが正しいのかを即断するのがは難しいのではないだろうか。他ならぬ両陣営がともに「絶対に勝てる」と余裕綽々なのだから、シロウトが簡単に判断することはできないはずだ。

「あなたが買ったゲームは別にモノとしてあげたわけじゃないんです。使用許可を与えただけ。だから勝手に売るのは法律違反ですよ」といわれて納得できる人がどれほどいるのかとARTS側の弁護団はコメントする。仮にこうした考え方が法律的に正しかったとしても、中古ソフトが正々堂々と流通している現状のなかで、ユーザーを説き伏せるのは相当困難といえよう。

ましてやゲームのメインターゲットは、小遣いをやりくりしている子どもたちだ。彼らの大半は「単にソフトを売ってお金を得る」だけでなく「売ったお金で新しいソフトを買っている」のだ。著作者の権利をもって彼らに負担を強いるのはメーカーとしても本意ではないはずだが（中古販売できないかわりに価格が安くなるなら話は別だけど）。

中古ソフト問題を巡る判断は、訴訟とは異なる場でも動きを見せている。今年1月に公正取引委員会がソニー・コンピュータエンタテインメントに出した排除勧告がそれだ。勧告のなかには「PSソフトの販売価格の拘束とPSソフトの中古品の取り扱いの制限」が独占禁止法に違反すると明記されている。この公取委の勧告で中古ソフト問題に対する行政側の判断が下された訳ではない。SCEは勧告に従わない旨を表明し、さらに中古ソフト問題を審判の場に持ち込み、現在は争っている最中だ。

通産省はこの動きとは別にメーカーと中古ソフト業者双方の話し合いを期待していたが、排除勧告に対するSCEおよびゲーム業界の不応諾を見て調整に乗り出した。ただし同省機会情報産業局は「中古販売が直ちに違法とはいえない。頒布権を叫ぶだけで解決する問題ではない」とコメントしている。

これとは別に、中古品の売買に関する法律・古物営業法では間接的に中古ソフトの売買を認めている。古物営業法には「特に当該確認又は文書の交付の必要あるものとして国家公安委員会で定める古物に係る取引」という記述があり、国家公安委員会規則には古物として「専ら家庭用コンピュータゲームに用いられるプログラムを記録した物」が定められている。要するに国家が中古ゲームの流通を前提とした法律を作っているわけだ。

無論、ゲームソフト（あるいはデジタル著作物と言い換えてもいい）に関する司法の判断は完全に成熟しているとはいえない。もしかするとメーカーが主張するように、ゲームは映画の著作物で頒布権が認められ、中古流通を制限できるのが法律的には本筋なのかもしれないが、そうなれば法律自体（この場合、古物営業法）が間違っていたことになる。ちょっと厳しいだろうなあ。

中古ソフト販売店サイドの見解

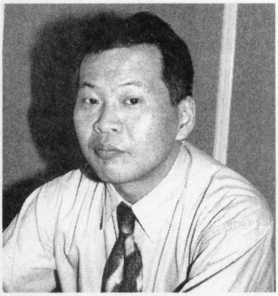
「著作権の問題ではない、流通の問題だ」

株式会社上昇取締役商品部部長・加藤一郎氏

以前はSCEの政策にも協力的な「テレビゲームストア協会」会員であった上昇だが、経営に危機感を覚えPS中古を開始。中古を行わなければ専門店は食べていけないのだ。

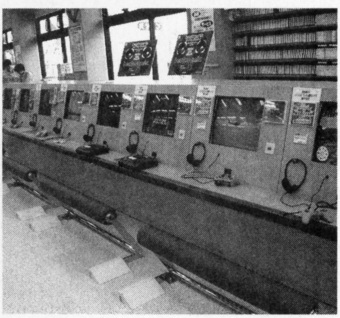
ここでもうひとり中古ソフト問題の当事者にご登場願おう。話を伺うのは（株）上昇の取締役商品部部長・加藤一郎氏。上昇はエニックスの中古ソフト販売政策を受け入れず、訴訟を起こした大手テレビゲーム専門チェーンを経営する会社である。またARTS会員でもあり、今回の訴訟にはARTSのバックアップを受けている。

「私たちは中古ソフト問題でケンカするつもりなんてなかったんです。もっとも最初からケンカだとは思っていませんが。以前から言い続けてきたのはゲームソフトの流通構造の改革、これ一点なんですよ。現在、ゲームソフトは通常、定価の75%で仕入れます。これでは価格競争は行えないし、利益もでない。返品制度もない。新品販売だけでは量販店はともかく専門店はやっていけないのです。このままでは小売店はしぼんでいくし、メーカーだって影響を受けるから流通改革しましょうとゲームメーカー側に訴えてきました。しかし残念ながら進展なし。じゃあ自衛手段として荒利の高い中古ソフトの販売をやろうということになったわけです。エニックスさんにも小売店の抱えるリスクを説明してきたつもりですが、中古はダメ、やるなら契約しないとおっしゃる。そうこうしているうちに内容証明が届いたので、司法に判断を委ねようと決意したわけです」



（株）上昇取締役商品部部長・加藤一郎氏

「あちこちで『著作権（頒布権）問題で対立』と騒がれてますが、対立の構図と思われるのは心外です」と加藤氏。



上昇が経営する「カメレオンクラブ相模原店」。ここでは新品、中古を問わず、全てのゲームを試遊することができるサービスをおこなっている。

「話し合いの入り口を頒布権にするのか、それとも流通構造改革にするのかの違いだと思います。無論、問題は山積みです。仮に中古ソフト販売に関する新しい取り決めができて、メーカー側にお金が渡るとしたら、どうやって徴収すればいいんでしょうか。誰がどんな組織を作ればいいのか何も決まっていない、わからないというのが正直なところです。もしかしたら立法化がメーカー、中古ソフト業者双方の首を絞めることもあるかもしれないし……」

ゲームメーカー側にしてみれば、中古ソフト流通によって販売の機会を失うことは大きな打撃である。中古ソフト業界にしてみれば、新作ソフトだけでは営業的に苦しい。どちらにしても中古ソフトは、それこそ死活問題なのである。妙なたとえだが、二人の渇ききった砂漠の旅人が、ひとつの井戸を争っているようにも見える。その解決にはゲーム業界の構造をとらえた立法化、あるいは流通のルール作りが急務である。

ゲームメーカー陣営vs中古ソフト業界陣営『見解の相違』一覧

中古ソフト業界	論点	ゲームメーカー
NO。 映画の著作物と認められた過去の裁判は、すべて中古を問題にした頒布権論争ではない。問題になるのは複製権の侵害であり、使われた頒布権という言葉は映画に類似するものと判断するため、複製権を担保するために使われたもの。	ゲームは映画の著作物か？	**YES。** 過去の判例（『パックマン事件』等）で、映画の著作物として認められた。／制作過程、コスト、人員の配置から観る（プレイする）ものに与える心理的な効果に至るまで映画と酷似している。【ACCS・葛山氏】
ない。 映画の著作物でないかぎり頒布権は認められない。また、ゲームソフトは頒布権の適用範囲内にはない。	ゲームに頒布権はあるか？	**ある。** 映画の著作物であるかぎり頒布権は認められる。著作者に断りなく販売、貸与することができないのだから中古ソフトも違法。
頒布権そのものがないと考えるが、仮に映画の著作物と認められたとしても無制限に認めないのが世界の趨勢。	頒布権の範囲は？	多くのゲームに適用できる。
ファーストセル・ドクトリンは今やグローバル・スタンダード。形式上頒布権の対象となるにしても権利の濫用は許されない。	ファーストセル・ドクトリンについての見解	論理そのものは納得できるが、第一頒布のときに価格を上乗せすることはユーザーニーズに反する。よってゲームソフトには馴染まない。
CESAの資料には根拠がないし、データの信憑性も疑わしい。	中古ソフトが流通することでゲームメーカーに被害があるか？	**ある。** '96年の資料では3130億円以上の営業機会を失い、実質的な損害を受けた。【CESA】／『ドラゴンクエストⅥ』は中古ソフトがなければ、あと100万本売れていた。【エニックス】
どうしてゲームだけ中古販売が馴染まないと考えるのか疑問。ことさら中古ゲームだけが大きいとは考えられない。	ゲーム以外の中古販売についての見解	古本はゲーム同様著作物だがマーケットの規模が小さいため出版業界全体に与える影響は少ないと推測される。システマチックに大規模化し、劣化しない中古ゲームの流通は深刻な問題。

CD-ROMにキズが付かないわけではない。新品でも中古でも情報内容に変わりがないという趣旨ならば、本も同じ。	**デジタルデータの劣化に対する見解**	ゲームソフトの内容は劣化しない。
中古ソフトの販売が禁止されるとゴミとして捨てるしかなくなる……ひいては環境問題に寄与する。可処分所得の増加……小遣いの限られた子どもでもゲームを楽しめる。多くのゲームと出合うチャンスが増える。クソゲーに出合ったときのリスクヘッジ。	**中古ソフト流通の見解**	――
公取委のSCEに対する排除勧告。古物営業法に「ゲームソフトは中古品」とあること。ユーザーのニーズ。	**〝伝家の宝刀〟**	過去の判例でゲームが映画の著作物と認められたこと。
絶対に勝てる！	**勝算は？**	**絶対に勝てる！**

読者の声◆2

Q ゲームと著作権についてあなたの思うところを教えて下さい

●僕は決めました。今後、一切、中古ソフトを買いません(ただし、駄作についてはこの限りではナイ)。一人のゲームファンとして社会人として、クリエイターに敬意を払うつもりです。
（神奈川県　DMG）

●中古ソフト販売が禁止になったら、いらないゲームは売れなくなってしまうんですよねぇ。ということは、クソゲー買ってしまっても泣き寝入りですか？　そりゃカンベンして欲しいですわ。ゲームの売れ行き絶対ニブリますって。
（京都府　鈴木仁）

●ソフトメーカーは中古ソフト売買に文句をつけるなら、ユーザーに著作権についてもっと知ってもらう努力をするべき（明らかに少なすぎる）。売っている方も問題があるのだからもっと話し合うべき。そもそも遅すぎるんじゃないの？　ファミコン時代に放置したからこうなったと思う。
（愛知県　森弘）

●良く分からんけど中古ソフト販売が無くなるのは困る。同人誌問題は一般の店に普通の本と並ぶのが良くないんだと思う。
（東京都　渡瀬恭考）

●中古ソフトの問題は話し合いで解決することもできそうにみえるのですが、もうどうにもならないのでしょうか。
（静岡県　松本健一）

●中古問題と著作権って全く別の問題じゃないんでしょうか？『ときメモ』訴訟は、訴えられて当然!!
（神奈川県　佐藤典子）

●音楽のCDと似た様な制度で良いのでは？
（山形県　富樫多佳志）

●今おきていることは予想できてたことではないのですか？　なのに何の準備も手続きもしてなかったメーカー側に問題があるのでは？　今になって何故、みたいな。
（大阪府　平新一）

●昔から中古市場はあったしよく利用してた。急に駄目とか言われても今さらウルせって感じ。
（北海道　菅原美佳）

●いい作品をつくったクリエイターさんに、その苦労が見合うだけの報酬が与えられるような業界であって欲しい。
（広島県　松本有生）

第2特集総論

ゲームと著作権を巡る諸問題 その解決策を求めて

ユーザーも一言いうべきだ!

さて、ユーザーの皆さんは双方の言い分をご覧になって、どちらが正しいと判断されただろうか。

確実に言えるのは、この中古ソフト問題がゲームメーカー側、中古ソフト業界側、どっちにころんだとしても、ゲーム業界は今のままではいられないだろうということ。この点だけは双方同意見だ。裁判で判決が出れば、それに応じたルールづくりは早急に行われなければならない。

しかしその半面、中古ソフト問題を解決するための道筋に、ユーザーの存在がほとんど組み込まれていないということだ。

ゲームメーカー側の言い分である、著作者が対価をもって正当に評価されなければならないという原則は理解できるし、この考え方自体は支持したい。しかし、中古ソフトの売買が禁止されたときにユーザーが背負い込む不利益を救済することは考えられているのだろうか? コスト的に以前と変わらないようにソフトの価格を下げるのだろうか?

中古ソフトにニーズがあるのは紛れもない事実である。メーカー側はその事実を踏まえたうえで、中古ソフト問題に対する方策を立ててほしい。心情に訴えて「納得していただきたい」「違法だ」と口にするだけでは足りないだろう。もっとユーザーに著作権を知ってもらうための啓蒙活動を行う必要があるだろう。ある関係者(ゲームメーカー側)は「このままじゃあ、開発費が回収できなくなって凄いゲームが作れなくなるけど、それでもいいんですか」といったが、それはあまりにも「なに様!?」だ。

一方、中古ソフト業界側の「ユーザーの可処分所得を増やしてあげられる」という主張に一理はあるが、これは額面どおりに受け取ることはないだろう(商売だから当たり前)。「中古ソフトがゲーム文化を支えた側面もある」という考え方もまた一理ある。「高いお金を払って駄作を買わされるリスクのヘッジになる」という主張も納得したい—寝食忘れて没頭できる傑作と買ったその日のうちに捨てたくなるような駄作の価格がほぼ一律で売っていると言う側面もあるのだ。今にして思えば、ＳＦＣのカセットが1万円前後だった頃、いわゆる次世代機の媒体が５８００円と聞いて随分安くなったと感じたものだが—新品として１００万本、中古として50万本売れたソフトがあったとして、中古ソフトの流通がなければ１５０万本売れるかというと、それは考えにくい。どうしても発売日当日に欲しくなるような魅力的なソフトがあれば多くの人たちは新品に群が



るが、「（この程度のソフトは）まあ中古だったら買ってもいい」と計算しているユーザーは確実に存在するのではないだろうか。

ただし、こういった「中古ソフトにニーズがある」という状況そのものにあぐらをかいていても仕方がない。なんの問題意識を持っていない販売店も多いと聞く。中古ソフト業界は協力しあい、もっとユーザーに中古ソフトの適法性をアピールしてほしい。

そしてゲームメーカー、中古ソフト業界共に、納得のいくゲームソフト流通構造の改革を、一刻も早く実現させて欲しいと願うばかりだ。

また、ユーザーの側も「売ってるものを買ってどこが悪い」と開き直ってはならない。ゲームが好きなら、ゲームの将来について少しは考えても罰は当たらないだろう。ユーザーも中古ソフト問題の当事者の一人であるのだから。

しかし、短いとはいえゲーム業界の歴史の中で、こういった問題を解決するために動き出すには、いささか遅かったのではないだろうか。本や音楽ＣＤが中古品として流通している事実を考えれば、早い段階で枠組みを決めることもできただろう。そして、それを見越した流通形態を整え、お金の配分を話し合うこともできたに違いない。

時代の先端を行く業界の割には危機管理意識が薄いのではないか？　これもひとつの著作権問題だが、幕張で行われた東京ゲームショウで各国の関係者を集めた「International Meeting」が行われた。海賊版や不正コピーについて話し合うという触れ込みだったが、会議の席上で結論が出たのは……もっと連絡を密に取り合いましょう……これだけ。不正コピーの問題は多くのユーザーの知るところだと思う。ちょっとゲーム好きな人が東南アジア方面に出かければ、そこかしこでとんでもない違法コピーソフトが売られていることに気づくだろう。それなのに、この期に及んで「連絡を取る」だけ？　悠長な姿勢というか、泥縄的体質というか。大上段に構えた物言いを許してもらうなら、不足しているのは先を見越すビジョンではないだろうか。

PROFILE
田中　裕
たなか・ゆう

フリーライター。同じ品質なら安いものを買うのが基本。著作者の権利をネコババするのは考え物。ゲームって映画？　いろんな考え方が交錯した難問だ。しかし、ユーザーの皆さん、ゲームに疎い裁判所（？）に判断される前に、一言いってやった方がいいですよ。

Shooting Mortar!

平和島ミチロウPRESENTS

シューティング迫撃砲（はくげきほう）

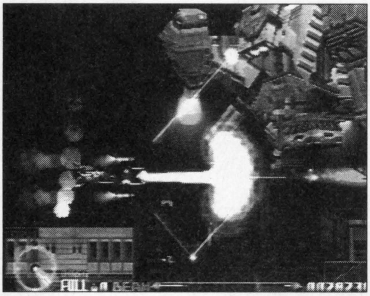
第十五弾「R・TYPE⊿（デルタ）」

さて、あの『R・TYPE』シリーズの続編が登場してしまいました！ その名も『R・TYPE⊿(デルタ)』。今回はこれを紹介だ。

『デルタ』は、今時のSTGらしくフルポリゴン仕様。そうと聞いて「えぇーポリゴンなのー？ あのシリーズには合わないんじゃないの？」と思う人がいるかも知れないが……心配ご無用ヤンチャ丸！ そんな杞憂にBYE×2 BYDE！ 初代『R・TYPE』が持っていた類希なる完成度に、ポリゴンという新しい表現手法と新システムが上手く結びつき、絶妙なトライアングを形成しているんですよ『デルタ』は！ 多数存在する「初代『R・TYPE』の良さ」をきちんと理解した上でバランス良く配合し、綺麗に丁寧に仕上げたような印象。よって、実に良い塩梅なのである。

なにはともあれ本作品は、初代に熱中した人に最優先にオススメしたい。見覚えのある敵キャラやシチュエーションが多数登場するので、プレイ中に何度もニヤリとさせられることだろう。なにげない敵の配置や地形パターンからも、初代の気品ある香りが漂ってくる。

シリーズの象徴的存在である自機レーザーの美麗さも健在。意味もなくワインダーさせた貴方は御同輩。グロテスクな生物系とスチームパンクな機械系が融合する「半機半獣」な敵キャラのデザインに感涙。さらに『イメージファイト』や『Xマルチプライ』の素材なんかも見え隠れしちゃって、もう嬉しくって嬉しくってホントどうし魔鐘（ましょう）。このギャグが分かった人はオヤジ。



Rシリーズといえば波動砲も忘れずに。

3ステージではちゃんと超巨大敵メカが登場する粋な計らい。そして初代へのオマージュがより濃密になる5ステージあたりからゲームは結末に向けて一気にメルトダウン。烈火の勢いで激動の最終面に突入すれば、画面上に炸裂する内的宇宙&永劫回帰&光輝暗黒&性的隠喩なラディカル・イメージの連続帯！ 君は見たか！ 俺は見た！ うう、凄すぎて、う、生まれる〜。俺のゲージはMAXIMUM、撃つぜ放つぜ波動砲、飛ぶぜ強いぜフォースだぜ！ そんな大興奮すること間違いなしの後半ステージを体験するためにも、ただちに黙って即プレイ！

……という訳でゲーム批評編集部にて『デルタ』を狂ったようにプレイしていたところ、居合わせた連載陣の面々（がっぷ獅子丸氏・岡元建三氏・南敏久氏）がいつの間にかギャラリーとして背後に立っているではありませんか。みんな気になるんだね、やっぱり。



平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
ゲームライター兼エセ詩人。この本が発売される頃にはみんなドリームキャストで遊んでいるのかなぁ。私は『紫炎龍2』待ちですが。
www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

ANIME

アニメがすごい!?

最終回……ポポロクロイス物語

基本コンセプトは確かにゲーム発のアニメを紹介というあたりにあった気もするが、途中から性質が変わってしまった「アニメがすごい!?」。

今回のお題は、出発点に立ち返るということでアニメの良心、『ポポロクロイス物語』だ。

ご存じの通り、ゲームの『ポポロクロイス物語』は主人公のピエトロ王子が母親を救うために旅に出るというRPG。初期の失敗を経てPSが起死回生した時期に発売された名作で、一見地味ながらも良質な内容が評価され、72万本を売り上げたそうだ。しかし、それは2年前の話。どうして今、アニメになったのか。

今回の冒険は、『ポポロ』が終わった後から始まる。ポポロクロイス王国に突然迷い込んできた女の子、ヒュウ。彼女の謎をメインに、ピエトロ王子とナルシアとの三角

R・TYPE⊿（デルタ）【STG】 メーカー：アイレムソフトウェアエンジニアリング／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年11月19日

ADULT GAME ESSAY

エロの星の名の下に★ THE NEXT GENERATION

南敏久

第8話　彼女はメイド

ジャンル:AVG/メーカー:BELL-DA/機種:Win95・98/価格:￥7,800/発売日:'98年10月8日

11月15日～12月20日にかけては「メイド強化月間」とのことなので（民明書房刊「メイドｉｎ香港」より）、今回それにちなんで『彼女はメイド』を紹介いたします。

彼女イナイ歴ン十年の南サン、当然の如く住み家は荒れ放題です。部屋のアチコチで書籍の山（主にアサヒ芸能とテレビマガジン）やビデオテープ（3倍でダビングしたエロビデオがギッシリ）が腐り出し、ナマケ心のみ大活躍中の南サンはもうイヤ！　とばかりにゴミの山（本人にとっては宝の山）の中に潜り込んでしまいます……。

と、そこに現れたのが我等がメイドさん（演・さとう珠緒）。真っ白なエプロンをＳＰＡＷＮ風にひるがえし、テキパキテキパキと部屋を片付けていきます（そして捨てられていくオレの宝物……）。気がつけば部屋の中はまるで引っ越してきた当時のような美しさ。ありがとうメイドさん！　額に流れる汗をそっとぬぐい、彼女は一人朝日の向こうへと去っていったのでした……ハッ!!　夢だったの!?　と、相も変らず異臭を放つ部屋で一人うなだれる南サンなのでありました。

ゲームの方も夢のようなお話。最愛の母を亡くし墓石の前で泣きくずれていた主人公は突然現れた血車魔神斎（©変身忍者嵐）みたいなオッサンに拉致され見たこともない大きな屋敷に連れ込まれます。なんでも主人公の祖父か何かがスゴイ大金持ちで、自分がその現在の当主にあたるとか。そんな訳で貧乏学生から一夜にして御主人様に成り上がった主人公、そんな彼の下では3人のメイドさんが働いています。一人は魔神斎の娘の静奈。少々暗い感じの娘ですが、突然フロに乱入してチンコを握ってきたり台所で性器丸出しで誘惑してきたりと怪しい動きを見せ始めます。他の二人は主人公の同級生。明るく元気な楓ちゃんは学校でも主人公と仲良しこよしですがライバルのおぼっちゃまクンに付きまとわれて迷惑しちゃってます。片や百合花ちゃんは頭もよくプライドも高いナマイキ盛りなのに、魔神斎の陰謀にハメられてメイドさせられております。以上ゴムまりのようなパイオツが共通点の3人娘ですが攻略法としてはとりあえず墓参りと夏祭りに誘ってやればもうドキドキのメロメロなのでぜひ皆様もお試しアレ。

南敏久（みなみ・としひさ）……フリーの造形助手＆怪獣博士。最近扱うゲームが普通過ぎる！　と獅子丸先生に怒られたので次は濃い目のヤツを探しときます。ところで映画『モータルコンバット2』は近年マレに見る大傑作。映画にはストーリーなど不要だという事がわかりました。みんなも見ろ！



関係ないけど、市原悦子さんは最近テレビの仕事に嫌気がさしてるそうです。

関係「未満」をスパイスにして物語は展開されるのだけれど、『ポポローグ』の宣伝にしては画面に制作者の愛が溢れ過ぎている。ノリは往年のＴＶマンガだが、何だかよく分からない感情に揺れる子供達の心が、シナリオでも絵の演出からも、丁寧に描かれている。

聞けば、非常に時間をかけて作られた作品だとのこと。ゲーム会社ならではの余裕かもしれないが、今後も本腰を入れて作って欲しいものだ。実は、このコーナーも最終回。最後にこんなに「いとおしい」作品を紹介出来て良かった。

（編集部　松平）



ピエトロ王子と魔女のナルシア。動きがかわいい。

ポポロクロイス物語　毎週日曜日朝7時30分～8時　テレビ東京系全国6局にて放映中

計算機ノススメ　乾坤一擲の最終回



パソコン伝道師 スタパ斎藤の 計算機ノススメ

最終回　パソコンで楽しみたい人は要チェックな超小型コンピュータ

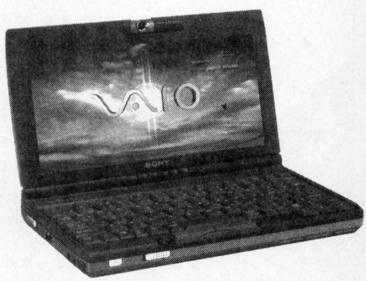
今回でこのコーナーは最終回であありご臨終であり終焉なので、最後くらいはゲーム雑誌にふさわしい楽しい話題を提供したい。

楽しい話題、それはもちろん楽しくて楽しくてしょうがねえ新型コンピュータの話だ!!　すなわち!!　趣味や遊びを楽しむために作られた超小型コンピュータ、バイオPCG-C1だ!!

このコンピュータにはCCDカメラが内蔵されていて、それを使うと動画や静止画を自由自在に撮影できるわパノラマ写真も即作れるわで超楽しい!!　あまりの楽しさに心臓の鼓動が止まりそうだ!!　しかも撮影したそれらの映像データをメールに添付して送るのも超簡単!!　デジカメ撮影→パソコンに画像データ転送→データをメールに添付、みたいな（従来ならけっこう面倒な）手順をほんの数回のマウスボタンクリックで実現している!!　たたた、楽し過ぎる!!　楽しさのあまり脳味噌の鼓動が止まりそうだ!!　ていうか脳味噌は最初から鼓動してなかった!!　すまん許してくれ!!

くわッ!!　はあはあ。冷静になって改めて説明する。このマシンはソニーのバイオシリーズパソコンの最新作だ。ソニーのバイオと言えば、従来のパソコンにはなかった「エンタテイメント性」を強く打ち出したシリーズ。そのホビー指向な味付けゆえ、世の中大不況だというのに爆発的に売れまくっている。

で、このマシンC1はどうかと言えば、バイオシリーズのエンタテイメント性が最も高まっているモデルなのだ。超小型ビデオカメラ内蔵で、映像撮影を自由自在に楽しめる。さらにそのカメラは2次元バーコードを自動認識したり、ユーザーの動きなどをパターン認識したりし、かつてなかったようなさまざまな処理（パソコンにバーコード入りカードをかざすだけでソフトが起動したりユーザーの動きに合わせて音楽を自動演奏したり）をやってのける。そして、このエンタテイメント性能が、バッグにすっぽり入るほどの超小型筐体に収まっているのだ。



エンタテイメント性に溢れる高性能機、バイオPCG-C1。

小さいこと、高機能なこと、そして何より「楽しめる」こと。これらオイシソウな要素を全部取り込んだパソコンなんて、今までなかった。というわけで現在、このC1は、店頭在庫がないほど爆発的に売れているのだ。なるほどやっぱりみんな、パソコンで遊びたかったんだ〜、と思わせる状況。パソコンで楽しみたい人は要チェックの一台だ。

PROFILE

スタパ斎藤
（すたぱ・さいとう）

1964年8月28日デビュー。幼少を極東の国日本の埼玉で過ごし、青年期を日の出ずる国日本の埼玉にて迎え、青春をアジアで最もカッコよい国である日本は埼玉で生き、現在は地震大国日本の埼玉にいる根本的な埼玉野郎。

隔月刊　http://www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/index.html

パソコン批評 12月号

A5判／132ページ
定価880円（税込）

第1特集 スリムノートに見るパソコンの限界

スリムノート・ブームがパソコン市場を席巻している。薄くて軽い、デザイン重視のノートパソコン作りにメーカーも夢中である。しかし、市場に出てくる製品はどれも同じ形と仕様のものばかり…。果たして、スリムノートを使う必要性とはいったいなんなのか？　そして、メーカーがスリムノートに偏重する理由とは？　なぜパソコン業界は同じものしか作れなくなるのか？

スリムノートが作り出した新しい価値観／飛びついた人に聞くスリムノートの満足度／スリムノート至上主義に便乗するメーカーの思惑／モバイラーを探せ！パソコン購入の理由を探る　他

第2特集 マッキントッシュの逆襲



全世界でｉＭＡＣがデビューを飾った。透明感あるデザインと機能の融合で既存のユーザーはもちろん、新しいＭＡＣユーザーの開拓にも一役買っている。赤字から黒字へ、崩壊から再生へ、絶望から希望へ。アップルとマッキントッシュはどこが変わりつつあるのか？

ソフト＆ハード批評、連載陣も絶好調！！

好評発売中！！　編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104-0043　東京都中央区湊2－4－1　マイクログループビル

スタッフ募集のお知らせ

**マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。**

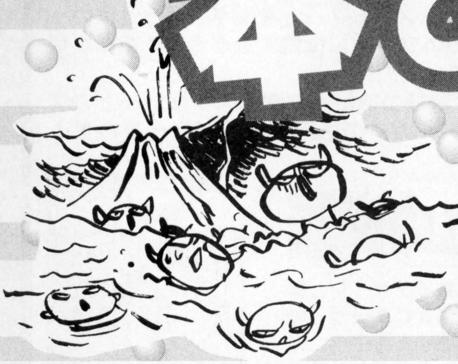
■勤務地：東京都中央区湊　　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト(時給800円～1600円)／契約社員(月給15万円～30万円)／一般社員(当社規定による)
■勤務時間：９:30～18:00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休２日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで） ②職務経歴書（書式自由）③志望動機（400字詰め原稿用紙３枚程度）
■締切：平成11年1月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

未曾有の読者コーナー

読者あっての本ですから

〜炎のさだめ〜



日本沈没編

サイレンススズカの生き様に競走馬の悲しい宿命を見たような読者コーナー

○やあ。読者コーナー「日本沈没編」のスタートだよ。え、なんで「日本沈没」かって？　来年は1999年。1999年といえば日本沈没でしょう。日本と共に沈没してプランクトンと共にマリアナ海溝でたゆたうことを夢見るバイキング松井です。

◎アシスタントの並河です。バブーくん人形プレゼントへの沢山のご応募、どうもありがとうございました。

○そんなわけで愉快な読者コーナーのスタートです。最初の愉快なおハガキは……。

★読者コーナーの未曾有のつまらなさは、日常生活の排気音のようなネタと、それに対する適当かつ無難な相槌によるものであり、マジでシャレにならないほど退屈です。存在意義が見当たりません。

（東京都　NIR・寿）

◎いきなり手厳しいご意見ですね。（並河）

○うむ、まだまだ修行が足りないようだな。ところでセガが運営しているインターネットBBSでも「ゲーム批評の読者コーナーはつまらん」とか書き込まれていて驚き。これぞマルチメディア展開！（松井）

◎マルチでもなんでもないですよ。（並河）

★光栄がコーエーに名前を変えた。いいのか？　コーエーで。

（大阪府　かどまじんDK）

◎カタカナにしたのは「親しみやすいイメージを持ってもらうため」だそうですよ。（並河）

○それじゃあ「ゲーム批評」も親しみやすいイメージを持ってもらうため、コーエー方式で改名しよう。**「ゲームヒヒョー」**。うーんソフトで親しみやすい感じでかなりグーじゃない？（松井）

◎間抜けな感じしかしませんよ。（並河）

★「明日はいらない」のコーナーで言ってることは本当ですか？

読者の忍び足　彼岸花

『トゥームレイダース』のヒロインの日本語表記が「レイラ」から「ララ」になるのは嫌だ。反対運動を起こそう。（東京都　ユズミン）

（住所不明　プープー）

○それはともかく「明日はいらない」ではなく「しらない」です。明日は要ります。ゲーム業界なくなると我々路頭に迷います。勘弁して下さい。（松井）

★『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のCMの稲森い○みは、ゲームの雰囲気とあんまりにもミスマッチで、見てて思わず引いてしまいました。皆さんはどう思いますか？

（土浦市　ぽん太）

○俺はユースケのオーバーなリアクションに引いた。（松井）

◎皆さんは誰に出演してもらいたかったですか？（並河）

○俺はジョビジョバの六角くんだな。（松井）

◎私はゲイリー・オールドマンです。（並河）



（長野県　高峰秋良）
◎再販分でようやくゲットです。（並河）

□うーんそうだなー鈴木その子とクロマティかなぁ。（松平）

◆やっぱ広末涼子。（古庄）

◇やっぱ藤原紀香。（山内）

■ボノボ族のカンジ（『パックマン』で遊ぶ猿のこと）。（小野塚）

★「ファンシーララ」を再開して。

（東京都　ベガお）

◎んなこと我々に言われても。（松井）

★日本テレビで放映されているドラマ『奇跡の人』のヒロインはゲームクリエイターという設定なんですが、その描写ぶりはツッコミどころが多くて笑えます。デバッグを女性一人で行っていて、バグが見つかるとなぜかデバッガーの彼女のミスとして怒鳴られます。似ているようなソフトが出るからといって完成したソフトが発売中止になったり、代わりの企画がその2，3日後に追い込みに入っていたりして、スゴいんだかスゴくないんだか。（東京都　T―20）

○今回のソフト批評で扱った『ザ・ゲームメーカー』並みのボケ加減ですね。（並河）

◎それにしてもゲームクリエイターがドラマになって何故ゲーム雑誌編集者はドラマにならんのだ？　映画『プライベート・ライアン』のノルマンディ上陸作戦シーンを凌駕するゲーム批評編集部の凄惨な地獄絵図的日常をぜひドラマ化してもらいたいよな。キャスティングは俺＝金城武。（松井）

○（……………バカ？）。（並河）



（宮城県　羽沢輪）
○俺は熱血隼人だぜ気合いキック！（松井）

◎さて、前号のアンケートハガキで「あなたの『秘密』はなんですか？」と質問したところ、予想以上に愉快な秘密が集まったので、せっかくだから一挙公開するぜ！（松井）



（大阪府　守谷T教授）
◎わたしのこと、愛してる？（並河）

★今34歳で、会社では部下もおりそれなりの立場にいるのですが、今でもTVゲーム（プレステ）にハマってプレイしていることです。（鹿児島県　ロール・プレ男）

★実家が昔ラブホテルを経営していた。（宮崎県　ぷうかJターボ）

★初恋の相手が「うる星やつら」のジャリテンだったこと（当時は女のコだと思ってた……）。

（東京都　どつぼ）

★「坊主」という職業を隠してインターネット上で暗躍していること。

（北海道　斉藤章道）

★『たけしの挑戦状』『たけしの戦国風雲児』のどちらとも発売日に買ってしまった経験がある。自分でいうのもなんだが、バカなガ

読者の忍び足 彼岸花

巻末の4コマを見て、編集部って本当に大変そうだなあと思いました。御苦労様です。（岡山県　久石薫）

読者の忍び足 彼岸花

本来方向性は間違っていないのに、獅子丸先生のおかげで怪しい雑誌になりつつあるような……。でもそこが魅力。（大阪府　藤岡賢一）

読者の忍び足 彼岸花

『イライラ棒』はおもしろいです。でもゲームが下手な人がやったらつまらないかも。（福岡県　いいいいい）

キだった。

（福岡県　お時）

★「のぞき」をやって見つかった。以来、その家の人とはギクシャクしてしまっとる。

（三重県　ヤスヒモ）

★「こんにちはマイコン」にノセられてPC－6001mkⅡを買ったこと。

（京都府　空条HYO太郎↓）

★右側だとサマーソルトジャスティスが出ない。

（千葉県　テクノ棒）

★たま～に「予知夢」を見る。死んだ父も見てたみたいなので遺伝でしょう。

（東京都　ミレニアム）

★友人に借りたサターンのゲームでフリスビーしたら折れた。

（神奈川県　佐藤良太）

★某誌でアダルト小説の連載をしています。

（東京都　りあん）

★あの「新明解ナム語辞典」を持っている。

（北海道　サクヤ此花）



（京都府　安藤かんな）

○『げんきでちゅう』が欲しいでちゅう。（松井）

★ここ数年、情報の大部分を「東スポ」から仕入れている。

（東京都　御心ボンバー）

★実の父親が誰だかわかんない生まれだったりする。

（静岡県　鈴木）

★すごく嫌いな人が同じ仕事場にいて、その人のお茶に吸い殻のタバコをひたしたり、死んだゴキブリでお茶をかき混ぜたり、その人の歯ブラシで床を磨いてまた元のところに戻したりしてました。

（宮崎県　ポンポン）

★以前勤めていた会社のこと。公共工事の入札メンバーにうちの社が入り、一般で言うところの「談合」によって決まった入札金額を書いたメモを役所内でなくし、その後ニュースで談合疑惑が発覚して大問題となったということは「秘密」だ。

（鹿児島県　ぶんじ）



（奈良県　星山風浪）

女性ゲーマー救国戦線会議

女性ゲーマーの憩いの広場 素敵な出会いがあるかもね

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナーです。担当は並河でお送りいたします。

★本屋のゲーム雑誌コーナーには、いつも若い男の子たちがいっぱい群がって立ち読みしている。その人垣をかきわけて「ゲーム批評」をつかみ、さっそうとレジへ。男の子全員の視線の集中を浴びます。快感～。

（愛知県　秋元真理子）

◎まずはその勇気に拍手を送りたいと思いますね。私も仕事柄、書店でゲーム雑誌を立ち読みするのですが、気が付けば周りは男の子ばかりで妙に恥ずかしい気分になったりします。それと、ゲーム雑誌コーナーはなぜか男性向けH雑誌コーナーの隣にあることが多いと思うんですが、いかがでしょうか。こればかりは改善していただきたいですね。（並河）

★ダメかなぁ、ギャルゲー。選択肢は多い方がいいじゃん。私はセガサターンユーザーだけど、ギャルゲーマシンで嫌だ、とか思ったことないけどなぁ。嫌いな人はソフトを買わなきゃいいんだし。ギャルゲーが出るからハードを買いたくないという意味が分からないです。そんなことで良いゲームを見逃す方が損だと思う。

（静岡県　みや）

◎まだまだ続くギャルゲー論。みやさんが言うように、ギャルゲーが多く出るからといってそのハード自体も敬遠されてしまうのはちょっと可哀想ですね。セガサターン後期に、『バロック』や『レイディアントシルバーガン』といった名作が出ているわけですし。ただし、あれほど多くのギャルゲーが出てしまうと、さすがのセガサターンフリークの私も引いてしまったのも事実。要はバランスの問

読者の忍び足 彼岸花　並河さん、ＮＨＫの明石勇さん（アナウンサー）ってチェック済みですか？　渋くってステキですよーん。（新潟県　しらぶ）

ベイスターズコーナーを作るんなら、ぜひともわしをまぜて下され！（ファン歴17年）（横浜市　青本興行）



（広島県　大塚恵子）
○あったかそうなので選んでしまった。許せ（何を？）。（松井）



（奈良県　まな）
◎私もゾンビに襲われて打ち震えたい今日この頃です。（並河）



（東京都　光速麦茶）



（宮城県　洸岡紗希）

★本気で秘密を告白する人などいるのでしょうか？　個人的に期待しちゃうのは「実は目玉が3つあります」とか「前世はムーの戦士でした」とか、怪しいハガキが殺到して混乱することです（笑）。（茨城県　妖怪出魂）

★強いて言えば目が3つあることでしょうか。（神奈川県　猿山リム）

★前世はアトランティスの戦士でした。（熊本県　寺岡正貴）

◎人はいろんな秘密を隠して生きているんですね。（並河）

○そして最も多かった秘密は「実は『トゥルー・ラブ・ストーリー』のファン」というもの。総勢12人くらい。何故みんなトゥルラーであることを秘密にする？（松井）

◎今年度年最後の読者コーナーはこれにて終了です。来年もゲーム批評をよろしくお願い申し上げます。（並河）

○来年は1999年。ファラオが復活する頃にまたお会いしましょう。（松井）

最近面白かったゲームソフト

ー22号アンケートよりー

順位		ソフト名	ハード
1	NEW	メタルギア ソリッド	PS
2	→	F-ZERO X	N64
3	NEW	ドラゴンクエストモンスターズ	GB
4	↓	レイディアントシルバーガン	SS
5	NEW	ポケットモンスター ピカチュウ	GB
6	NEW	いただきストリート　ゴージャスキング	PS
7	↑	ギレンの野望	SS
8	↓	街	SS
9	↑	スターオーシャン	PS
10	NEW	ビートマニア	PS
11	↓	XI [sái]	PS
12	NEW	エコーナイト	PS
13	↓	グランディア	SS
14	NEW	どきどきポヤッチオ	PS
15	NEW	東京魔人学園剣風帖	PS

次のページも読者コーナー

題だと思うのですが、いかがでしょうか？（並河）

★「子供の服は全部仕立てて、料理上手で、写真を撮るのが上手な、やさしいお母さん」だと誤解されてます。本当の私は「いいかげんでゲームやインターネットで夜更かしするデジタルの好きな女」なんです。子育ては片手間。（宮城県　リー）

◎ゲームをやっていることを秘密にしている主婦ゲーマーは意外と多かったです。（並河）

たのしい手芸



前号P.61の小野塚編集部員の「手芸をやってる女性なんて、この世に実在しないものと思ってました」発言に対し、青森県くりころりん様から、お手製の手芸作品「ゲーム批評マスコット」が届きました。編集長も大喜びです。どうもありがとうございました。時に小野塚君、どうよ？　「すいません。ボクの認識不足でした。くりころりん様を始めとする手芸愛好家のみなさまに土下座してお詫び申し上げます。手芸バンザイ！」（小野塚）

あまりゲーム批評さんには関わりないのですが、カプコンさんにですね、いつになったら『魔界村長』が出るのか尋ねてもらえませんか？（群馬県　ないよ）

論
読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第二十三回



今月の選者・松平しの

読者のみなさま、こんにちは。そろそろ年末発売のゲームを遊んでる頃でしょうか？　担当としては、読者批評のページが真っ白、という夢を見てしまいまして、おちおちゲームも遊べなかったりしますが。でも、最近の「分厚い本」は大体読んでたりして。京極堂どうしちゃったかなあ。閑話休題。それでは読者ニヨル批評ノページ、始まります。



埼玉県　モッチャン蘇る蘇る

『バッケンローダー』、そのアンニュイな調べ

傷つき、屈折してはいるが、強くて優しい心を持った少年。黒煙に覆われた、灰色の雨の降る世界。ゆっくりと、厳かに流れる音楽。秀逸なムービー、可愛いキャラデザイン、木炭調の美しいグラフィック。

キャラクター良し、ビジュアル良し、世界設定良し。これで演出やシナリオと戦闘シーンさえもう少し良ければね…。結果から言うと、『バッケンローダー』は、とても残念なゲーム、だった。

『バッケンローダー』は、ゲームシステムとしては『タクティクス オウガ』や『FFT』と同じ王道SRPGだ。恐光症により妹をなくした主人公ルシアンは、恐光症の原因である重水処理施設やそれを造った世界を激しく憎む。やり場のない怒りを持て余したルシアンは、ある日世間知らずな少女キャロルと出会い、重水処理施設の最高責任者である剣帝デュレンに会うために旅を始める。というストーリーで始まるのだが、僕は途中まで、なかなかこのゲームに感情移入ができなくて、ちっとも面白くなかった。感情移入出来なかった理由は大きく分けて三つある。一つ目は、演出やシナリオ（特に会話）のまずさだ。章の節目で、歌姫ベルベットによるストーリー説明があるのだが、ここで言葉だけを並べられても、ふーん、へーえ、で終わってしまい、特に感慨は残らないし、第一言葉が足りていない。また、キャラクター同士の会話の内容が貧しく、量が少ない。会話は主にストーリーに関するものだけで終わってしまうし、それすらもストーリー説明としては不十分なものだ。それに、遊びの会話がほとんどないので、感情移入はなかなかできない。要するに、ストーリー性重視でないとおもしろくないゲーム構造をしているくせに、テキストの絶対量がまったく足りていないのだ。あと、初めての都市に着くと、お約束のように都市ムービーを流すことに何の必然性も動機づけもないので、ムービーを見たあとで「だから何？」という気

バッケンローダー (S・RPG)　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'98年8月6日

分になる。ムービーにキャラのセリフを入れるなりなんなりすればこの気分は多少は解消できただろうに。しかし、このゲームを致命的に損なっているのは、何といっても「シナリオの短さ」である。ストーリーに分岐はなく一本道で（僕が気付かなかっただけかもしれないが）時間にすると大体9時間程度でクリアできてしまうのだ。これは、『FFT』の6分の1、『タクティクス　オウガ』の3分の1から4分の1の時間である（筆者比）。ようやくキャラやストーリーに没入し始めた頃に、とっとと終わってしまうのだ。

　感情移入できなかった二つ目の理由は、戦闘のあまりの易しさ、理不尽さであり、三つ目は、素晴らしく綺麗なムービーやベタ絵と、粗く汚いポリゴンやクォータービュー画面との差の激しさである。が、欠点ばかりをあげつらうのはこの辺でやめにしよう。ところで、章の節目で展開されるベルベットのストーリー説明は、これだけでは退屈な代物だ。だが、ここに木炭（クレヨン？）調の絵による回想シーンが挿入されると、いきなりキャラが立ち始めて、魅力的なシーンに変身するのである。冒頭で述べた通り、キャラ設定や物語設定自体はかなり魅力的で良いものだと思う。つまり、このゲーム、潜在的にはかなりのパワーを秘めているとは思うのだが、残念ながら演出やシナリオがそれらをほとんど生かすことなしに終わってしまっているのだ。これでは「作り込まれていないゲーム」の感は拭えない。

　エリック・サティ「3つのジムノペディ・第三番」が会話のBGMとして流れるゲーム、『バッケンローダー』。それは、この曲と同じように、美しくも、どこかいびつに歪んだ、物悲しさの漂うゲーム、だった。

（福岡県　ボンジョルノさとう）



剣と蒸気と音楽と。

　『バッケンローダー』はハードの境目という発売時期の関係上、どうにも時間が足りなかったことが歯がゆそうなゲームでした。ところで追伸に書いてあった「ベタな洋楽由来ネーミングからの分析」も面白かったので、またいろいろ送ってきて下さいな。

『スターオーシャンセカンドストーリー』には一層単純なシナリオを！

なんというか、ムツカしいゲームだった。ゲームの難易度が高い、というわけではない。決して易しくはないが、これより難しいゲームならいくらでもある。

　戦闘はおもしろかった。戦闘はたるくないし、魔法や技の演出は派手にもかかわらず、むだにアニメーションに時間をかけていない。マヒや石化など敵の特殊攻撃にすぐ全滅してしまうのも、それなりに緊張感がある。

　アイテムクリエーションは前作より数段、凝った作りになっていて、武器防具、役立つアイテムのみならず、偽札や偽造証書がつくれたり、仲間の書いた本が出版できたり、とニヤリとするような工夫に富んでいる。この部分だけを取り出しても、充分ゲームとして成立しそうだ。

　戦闘が楽しくて、アイテムクリエーションも楽しい。映像や音楽のクオリティも他のゲームに引けをとらない。だったら、文句のつけようがなさそうなものだが、『セカンドストーリー』には致命的な欠点がある。

　ストーリーと演出がつまらない。

　主人公は2人、サブ主人公は10人もいて、それぞれの背景と冒険の理由を持っている。それはいいのだけれど、どうも1人1人のキャラクターを説明しようとしすぎて、ストーリー部分が冗長になってしまっている。その上、肝心のメインストーリーが見えにくい。



神奈川県　北斗・P

スターオーシャンセカンドストーリー（RPG）　メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年7月30日

ストーリーに意味がなくても、全体としての整合性がなくても、演出がうまければそのシーン、そのシーンごとに引っ張っていくこともできるはずである。それもなかった。三頭身キャラクターが歩いたり、笑ったり、セリフをしゃべったり、といったSFC時代の演出ばかりがひたすら続く。

ただ、わたしがこのシリーズに望むのは、演出を派手にしてほしいということではない。むしろストーリーをそぎ落としてほしいのだ。

プレイヤーはスキルポイントを上げるために戦闘し、アイテムクリエーションをしたいがためにゲームを先に進めるのだ。それほどアイテムクリエーションはおもしろいのだ。だから、ストーリーや演出よりそっちを重視してほしかった。もっと自由度を上げて「次の町に行って、新しいアイテムを作るぜ！」という意識に燃えられるようなゲームを作ってほしかったのだ。複雑なシナリオではなく、単純明快なシナリオの方がアイテム収集根性に火がつく。

……と思ったら、このゲームには『アストロノーカ』の体験版がついていた。

「そうそう、こんなゲームだよ！」と思って、ついゲーム店に行って買ってしまった。そこまで見越して、こういうストーリーにしたのなら、逆にすごいと思ってしまうのだけど。

（静岡県　伊川まりあ）

ゲーム性とストーリーの相関関係

『スターオーシャンセカンドストーリー』は、夏のメジャーRPGといった扱いをされていましたが、実のところ非常にマニアックな作品でした。『アストロノーカ』は正反対で、マニアックな法則があるくせに、非常に飲み込みやすいというか。対比してみると不思議です。『SO2』に関しては、とりあえず三点リーダー（……）の処理だけは、どうにかしてもらえると助かります。

『ブラック／マトリクス』レポート

内容がどうこうより、その存在自体が面白いソフトで、毎回楽しませてくれるNECインターチャネルさん。『ブラック／マトリクス』も速攻ゲットでした。ただ、クリアした今は、大変惜しい作品だな、というのが正直なところです。

このゲームの良さは、ちょっと分かりづらく、マーケット的な話以外で、正当に評価されているか気になります。劇中の人物や物語はすべて言葉で語られているのですが、そこに整合性がまるで見えないので、理解しようとすれば、ムダにイラつくだけで苦痛なのです。けどそこを堪えて、それらが、実は引っかけだということに、ここの言葉は、すべて、意味を排した散文なのだと気づきさえすれば、とたんにこの作品は、思いがけない神髄を輝かせ、迫ってきます。

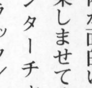
ポストモダーン！　背徳だの異端だのというワードが野放図に散らばる中、噛み合わせないように配置された、実力派声優の職業的シャウトが、いや増しにする心地よいアシッド感！　巧みにスケールを隠蔽された人間全滅描写で突き放しておいて、乳首を勃起アンド突進してくる御主人様のカットなんかで、トランスは頂点へ！　にくい！　こんなのちょっとなかった！

……だのに、これらテキストの「飛び」を、中途半端にまとまりのあるシミュレーション部分が、減殺してしまっている感があります。その辺だけ本当に惜しい。とは言え、中古市場を眺めての、不良債権持ってる気分もまだまだ楽しい、買って良かった、期待通りのソフトです。

（東京都　上田ハジメ）

セガ〜。ソニックとナイツ、好きだしやったけど長続きしなかった。
時間制限有りと面セレ無しはマジ痛いんで勘弁して下さい。
ちなみに私が過去一番やり込んだ&惚れちゃったアクションゲームは、ファミコンの「悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん」です。

ゲーム批評、が好きで買ってます。なんてゆーか、がいない号はいらないデス。



ピカ…

東京都　茂木一般人

不思議なゲームですよね

ブラック／マトリクス (S・RPG)　メーカー：NECインターチャネル／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年8月27日

確か前に某切ないゲームの投稿もして下さった方ですよね。インチャネウォッチャーだったんですか。一応補足しておきますと、『ブラック／マトリクス』は、再販しないということで発売されたSRPGで、一時期中古価格が高騰したゲームです（やおい有りということでも話題になってたな）。その後再販され、価格も現在は落ち着いているようですが、プレイ後感も市場の動き方も不思議なゲームですよね。SLG部分は結構遊べたりしますし。

私がロクヨンを好きな理由（わけ）

NINTENDO64は確かにソフト数が少ないが、私には十分だ。働くようになると、やはり学生の頃とは違い、ゲームをやる時間も気力もなくなってくる。特にRPGなどまったくやる気が起こらない。あれほど寝食も忘れて熱中したというのに……。

15分単位で切り上げられるようなレースゲームやアクション、パズル等、今まであまり見向きもしなかったジャンルのゲームばかりするようになり、自分でも驚いている。



千葉県　64を普及させよう

だが、考えてみれば「TVゲーム」というものをやり始めた初期の頃に戻ったような気がする。いわゆる原点回帰というやつか。

あれはそう、SFC時代の晩期だっただろうか。私は一時期、立て続けにハズレRPG（雑誌での評価は悪くなかったのだが）を3本連続で買ってしまい、RPGどころかゲーム自体にうんざりしてしまった事があった。

「もうゲームなんかやめやめ、こんなことやってる場合じゃねーよ、まったくふざけんな」

と思ったものだ。そしてしばらくの間、本当にゲームをしなくなってしまった。

しかし、

「そんなことないよ、面白いのもまだまだあるんだよ」

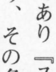
と気付かせてくれたのが、『マリオ64』であり『スターフォックス64』であり、その多くが64の、任天堂のソフトだったのだ。特に、『スターフォックス64』とGBの『ポケモン』！　あんなにわくわくニコニコさせてくれたゲームはなかった。そして、なぜかとても懐かしかった。おおげさだけど、子供の頃の気持ちというか感覚を私に思い出させてくれたソフトだ。

任天堂びいきの私は、プレステに標準機の座を奪われたことと、世間どころかまわりの友人達にも64の良さが分かってもらえないことで、一時期ずいぶんいらだった。

けれども今はもう、64に標準機になってもらいたいとは思わない。売れようが売れまいが、我が道を行くハードであってほしいと願う。

私はゲームを、楽しいおもちゃであると同時に、映画や漫画と同じ総合芸術でもありうると考えている。だから、いいものを創って欲しいし、面白いものを見たい、遊びたいと思う。

（大阪府　中植智恵子）



ゲームの原点回帰とは何か

任天堂という会社の現在のポジションを考えた場合、どうしても「ゴーイングマイウェイ」ということになるのでしょう。キーワードは「原点回帰」なんですよね、やっぱり。任天堂の答えは『ゼルダの伝説　時のオカリナ』なのでしょうか。

さて、このコーナーは長文（1000～1200文字）の投稿・批評を常時募集しています。ふるってご応募下さいませ。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104-0043 東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は
1月5日（消印有効）**です。**

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』(企業力が評価を左右する)としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評10月号 プレゼント当選者発表!!

ゲーム批評11月号表紙
テレフォンカード(30名)

北海道　川端啓嗣
宮城県　永沼洋
山形県　古関章
茨城県　相野台優
栃木県　綾川貴之
群馬県　小野彰子
埼玉県　田巻航
千葉県　松岡まゆみ
東京都　斎藤陽子
東京都　田部航
神奈川県　中村ちづる
神奈川県　森合崇
長野県　小南仁美
富山県　尾野靖幸
岐阜県　戸崎一郎
愛知県　祢津洋志
愛知県　白岩左紀
三重県　池田宏之
滋賀県　藤田哲
大阪府　米本孝
大阪府　乾利尚
兵庫県　北野義弘
島根県　沙村光俊
岡山県　鳥越智
岡山県　光元修策
徳島県　森谷遥
愛媛県　宇高潤
福岡県　城戸裕
福岡県　野口賢一
沖縄県　伊波紀明

『アストロノーカ』
バブー人形(10名)

宮城県　加納麗子
埼玉県　野崎久和
千葉県　若林のりこ
千葉県　鈴木重倫
新潟県　南均
愛知県　青山竜司
愛知県　宮川桂
兵庫県　野崎玲子
大阪府　山田道
鹿児島県　小西力

＊当選品の発送は12月20日迄に終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'99年1月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。(担当：並河)

バックナンバーの ご案内

Vol.1・Vol.2・Vol.15は品切れです

<Vol.3>'95 4月発行775円(税込)
■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気　セガサターン●ソニーの自信　プレイステーションほか■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行775円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？■特集2「確信！！シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行775円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行775円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行775円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか■特集2「決着!?　サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行775円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行775円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行775円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>' 96 9月発行775円(税込)
■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64　発売が意味するものほか■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行775円(税込)
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか・クリエイター原体験　横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'97 1月発行775円(税込)
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか・クリエイター原体験　亙重郎・告発！　美少女ゲーム業界

<Vol.14>'97 4月発行798円(税込)
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか・クリエイター原体験　安田朗・特別企画　「業界に広がる波紋」

<Vol.16>'97 9月発行780円(税込)
■特集1「ギャルゲー、賛否両論!?」●ギャルゲー氾濫の現状　ほか・クリエイター原体験　齋藤晃・特別企画　ゲーム制作者たちの現場!?

<Vol.17>'97 11月発行780円(税込)
■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム　ほか・クリエイター原体験　薗部博之

<Vol.18>'98 1月発行780円(税込)
■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと　ほか

<Vol.19>'98 3月発行780円(税込)
■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」
●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン　ほか・クリエイター原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相

<Vol.20>'98 5月発行780円(税込)
■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」
●『七つ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実　ほか■特集2「中古ソフト販売は悪か？」

<Vol.21>'98 7月発行780円(税込)
■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」
●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩　ほか■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」　新連載「ゲーム業界、明日は知らない。」

<Vol.22>'98 9月発行780円(税込)
■特集1「さようなら、セガサターン」
●サターンは何故負けたのか、特別袋とじ　ほか■特集2「徹底!　パズルゲーム大特集!」　特別企画　大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」

<Vol.23>'98 11月発行780円(税込)



■特集1
「来るか!?　NINTENDO64」
●異色組織、マリーガルの目指すもの　他
■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」
特別企画　大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾
クリエイターの原体験　小松千佐子氏

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円(税込)
別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円(税込)
別巻 DIABLO ART GUIDE BOOK '97 9月発行2100円(税込)
別巻 RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition- '98 9月発行2520円(税込)
別巻 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION'98 12月発行1480円(税込)

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。御注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。(コピー可)

客注扱い

書店(帳合)印

版元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前

ご住所　〒

TEL　(　　　)

ゲーム批評 Vol.(　　　　　) Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～780円 (Vol.16～税込み価格です)		各　冊
ゲーム批評総集編(　　)年(　　)半期 96年上半期・下半期　各1437円、97年上半期　1400円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
DIABLO ART GUIDE BOOK	2000円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここで訂正させていただきます。●P26:4段、4L目、「100まんボルト」→「10まんボルト」●P77:『TANARUS』の価格、「¥8,800」→「¥5,600」

隔月刊 ゲーム批評
1月号

ゲーム批評Vol.24
第6巻第1号通巻第34号
1999年1月1日発行
定価780円（税込）

EDITORS' ROOM

編集部から

キンダーサプライズというおもちゃの入ったチョコがあります。イタリア産で中のおもちゃのセンスもかなりイイ感じ。すっかりブームになってしまったのでご存じの方も多いと思いますが、これにハマってもうダメーズ（悪趣味単行本参照）の仲間入り。家にはダブったおもちゃとチョコがゴロゴロしてます。ちなみに、増刊の「アニメ批評」はかなり力作になっておりますので、読者のみなさまぜひそちらもチェックしてみて下さい!!（斎藤）

年も変わってしまいます。みなさんことしもいいゲーム遊びましたか？　さて今回発売前のソフトを遊びましたが、困ったのが詰まったとき。ヒント聞こうにも誰も遊んでいる訳もなく、何年ぶりかの「全マップ走破、全村人話しかけ」をしました。こういう時、なぜか最後の方でフラグ立つんですよね。不思議だなあ。（古庄）

今年の個人的映画ベスト11は「フェイス／オフ」「スターシップ・トゥルーパーズ」「プライベート・ライアン」「ブレード／刀」「ウィッカーマン」「ヴァンパイア／最期の聖戦」「ブレーキ・ダウン」「バニシング・サブウェイ」「CUBE」「ブギーナイツ」「HANA-BI」かな。（バイキング松井）

締め切りも近いある日の朝、地元の京都の友人が何の前触れもなく「家できたー」と大荷物抱えて転がり込んできた。寝ぼけた頭で話を聞いてみると、東京で働くとのこと。怖くてどこに住むつもりなのかは聞けませんでした。（山内）

極めて個人的に幼児アニメが熱い。シュールなストーリー、独創的なキャラ。『アンパンマン』が戦隊物になった（ような）『たこやきマントマン』とか、ここのところ勢いをなくした深夜より朝の帯の方が絶対深いって。（松平）

ゲームで遊ぶ猿、ボノボ族の「カンジ」をTVで見た。なんと『パックマン』をプレイするのだ。面をクリアすれば喜ぶし、モンスターに食われると頭を抱える。魂が震えました。（小野塚）

この号が書店に並ぶ頃には、DCやゼルダで、読者の皆様はゲーム三昧の日々を送っていることでしょう。感想などお待ちしてます。（並河）



編集部ニュース

編集部松井、秋の東京ゲームショウのゲーム雑誌対抗『ストゼロ3』大会に出場したところ、「週刊ファミ通」と「電撃セガサターン（当時）」の人間がゲーム批評の悪口を言っていたのを耳にする。編集部小野塚が「なんで言い返さなかったんですか？」と尋ねると「なんかブン○ン丸ってケンカ強そうだったから」とヘタレ発言。ダメじゃん（byすらっと茶）。

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	小泉俊昭
編集長	斎藤亜弓
副編集長	古庄浩二
編集部	松井 真
	山内智和
	松平しの
	小野塚謙太
	並河美樹
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	金子 健
	亀尾裕次
	田中しおり
	田中一徳
販売営業	長谷川安次
イラスト	さいとーあゆみ
Special Thanks	brahman

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

次回
『隔月刊 ゲーム批評3月号』は
2月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

浮かばれないゲームの霊たちも一気に成仏。ゲーム業界のエクソシスト漫画、第4話!!



第4話「発売中止ゲーム水子供養」



★巻末カラーまんが、読んでると胃に穴があくぐらい笑えます。代〇木の就職率は知ってて入学したんですが、やっぱり就職は難しいスねー。（東京都　のうぶる芥）
だからフロムA買いなさいフロムA！（獅子丸先生）



★11月号で文句の意見が出ていたけど、そんなんに負けてこのマンガをなくすなんて俺は許さん！ 楽しみにしてんだから、長く続けるように……。（新潟県 シュガー）

あのーそろそろカンベンして頂けないでしょうか∨さいとー様（獅子丸先生）

『明日はしらない。』に対する意見を大募集！
採用された方には「がっぷちゃんと獅子丸先生の直筆テレカ」をプレゼントします。



◎みんなの力で『スペースファンタジーゾーン』を復活させよう！おハガキ待ってます。

さらに世紀末感が加速する激動の第5話につづく。

隔月刊ゲーム批評 3月号 MARCH 予告

第1特集 ドリームキャスト総力特集(仮)

ついに発売された大注目の新ハード、ドリームキャスト。発売ソフト批評、関係者インタビュー、業界・メディアの反応、流通現状レポート、ユーザーの声など、発売後の同ハードの動向を様々な視点から徹底考察。ドリームキャストの真実を探る。

第2特集 ミュージックゲーム&ゲームミュージック特集(仮)

『パラッパラッパー』から『ビートマニア』『ダンスダンスレボリューション』まで、音楽がメインのミュージックゲームの特集。その他、ゲームに関する音楽も引っくるめて大特集だ！

その他、ソフト批評（SONIC ADVENTURE／BLUE STINGER／ユーラシアエクスプレス殺人事件／ポポローグ／チョコボの不思議なダンジョン2／玉繭物語／ポケットダンジョン／ゼルダの伝説 時のオカリナ／ジョジョの奇妙な冒険ほか）、連載陣も絶好調！！

次回「隔月刊ゲーム批評3月号」は'99年2月3日発売！

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評ライブ、第四弾開催決定!!!!

第一部は「'98年総決算、ゲーム業界人トーク」。ゲスト未定、誰が来るかはお楽しみ！
第二部は「『悪趣味ゲーム紀行』単行本発売記念、がっぷ獅子丸先生サイン会（予定）」。単行本を持参された方、もしくはその場でお買い上げの方全員に獅子丸先生のサインをもれなくプレゼントかも！（獅子丸先生の都合により出来ない場合もあります。でも、さいと一先生の直筆イラストは確実にプレゼントします）。

●日時：12月20日（日）PM7：30～PM11：00
●場所：ロフトプラスワン
お問い合わせは→www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

ライター・編集スタッフ募集のお知らせ

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。東京近郊にお住まいの編集部に来られる方に限ります。実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎します。ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）もしくは雑誌等に採用された原稿と履歴書をゲーム批評編集部「ライター募集係」にお送り下さい。採用の場合は編集部からご連絡します。1カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了解下さい。

同時に、テープ起こし（インタビューなどの会話を収録したテープをテキストに直すこと）をおこなって下さる方も募集します。守秘義務を守れる方に限ります。東京近郊にお住まいの方、Eメールでのやりとりが行える方、MDプレイヤーをお持ちの方は特に歓迎します。履歴書と連絡先を書いた書類をゲーム批評編集部「テープ起こし人募集係」にお送り下さい。採用、不採用の通知は同上です。

「我こそは」と思われる方のご応募をお待ちしております。一緒にゲーム批評を作りましょう！

1999 1月号

掟破りのソフト批評スペシャル／ゲームと著作権を巡る諸問題

Vol.24

平成11年1月1日発行第6巻第1号通巻第34号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）

定価：780円
本体743円
雑誌 03679-1
T1103679010789

キリトリセン

POST CARD



1040043

東京都中央区湊2−4−1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.24アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
次回予告で気になる記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買っている　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　　）

あなたはドリームキャストを購入しましたか？　また購入した理由、もしくは購入しなかった理由をお書きください。

'98年に起こったゲーム業界の印象的な出来事はなんですか？　また'99年のゲーム業界に期待することはなんですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン